

Culture & technologies interactives #5 Octobre/Novembre 1995

>interactif

Le Bureau Virtuel

Des théories sur tout!

et bien sûr…

Windows 95 Ovnis & Sexe!

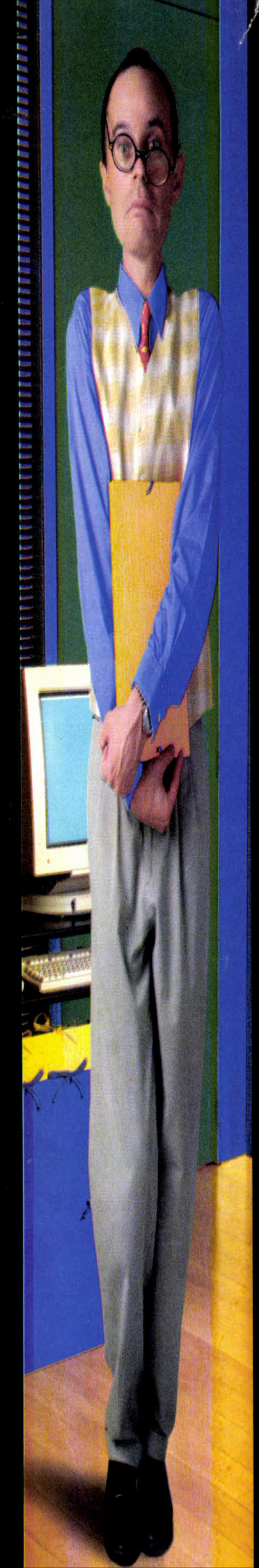
Monsieur Cibaire Tokyo Underground X-press

すごい

東京 spécial Japon!

Une publication PRESSIMAGE
>interactif n°5
Octobre/Novembre
1995

M 6330 - 5 - 35,00 F-RD



Avec l'arrivée des nouveaux Nikon, vous allez vous sentir à l'étroit dans les autres scanners.

PUISQUE TRÈS VITE VOUS ALLEZ DEMANDER PLUS À VOTRE SCANNER, DEMANDEZ DIRECTEMENT UN NIKON. • APRÈS LE ***SCANTOUCH,*** SCANNER ***A4*** RECONNU POUR SA PRÉCISION ***(565X1200DPI OPTIQUES),*** SA FIDÉLITÉ PHOTOGRAPHIQUE ***(30 BITS),*** SA COMPATIBILITÉ OCR ET SA RAPIDITÉ, NIKON LANCE ***DEUX NOUVEAUX SCANNERS*** :

• LE ***LS-1000 SUPER COOLSCAN,*** DÉDIÉ AU ***24X36MM, AUTOFOCUS, 2700 DPI, 36BITS,*** EST TRÈS ***RAPIDE*** EN PRÉVISUALISATION COMME EN NUMÉRISATION FINALE. SA PRODUCTIVITÉ EST ENCORE ACCRUE PAR LE ***CHARGEUR AUTOMATIQUE SF-100*** DE 50 DIAPOS.

• LE ***LS-4500AF MULTIFORMAT*** VOIT PLUS LARGE AVEC ENCORE PLUS DE PRÉCISION GRÂCE À UN ***DOUBLE SYSTÈME OPTIQUE : DU 24X36MM*** À ***3000 DPI*** AU ***4X5 INCH*** À ***1000X2000 DPI,*** SUR ***36 BITS.*** SES PORTE FILMS MULTIPLES PRÉSERVENT PARFAITEMENT LES DOCUMENTS.

• ***PRÉCIS ET FIDÈLES,*** FACILES A UTILISER GRÂCE À LEURS AUTOMATISMES LOGICIELS ET MATÉRIELS, LES SCANNERS NIKON ONT EN COMMUN LEURS OBJECTIFS NIKON, LA FIABILITÉ, LA COMPATIBILITÉ ***MAC OS*** ET ***WINDOWS***, UNE INTERFACE SCSI-2, ET UN RAPPORT RÉSOLUTION/PRODUCTIVITÉ/PRIX SURPRENANT.





L'optique fait la différence

NIKON. 191 RUE DU MARCHÉ ROLLAY 94504 CHAMPIGNY SUR MARNE. FAX: 45 16 00 33



Photo: Yuji Shiba ©

l'édito du n°5

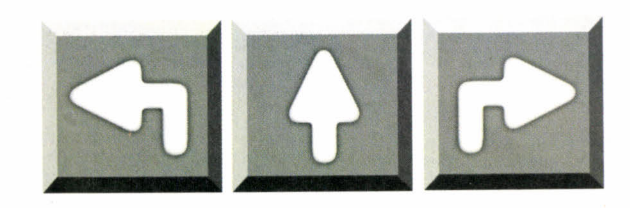
"Puisque nous ne comprenons rien à ce désordre, FEIGNONS D'EN ETRE LES ORGANISATEURS"
Jean Cocteau

"Oui, nous sommes des délinquants juvéniles, nous avons participé à des "Beach-Parties", où l'on dansait le twist torse nu PENDANT QUE LES FILLES FAISAIENT TOURNER DES HOOLA-HOOPS AUTOUR DE LEURS HANCHES, LE TOUT ARROSE DE PICHETS DE ROSE. Nous nous sommes accouplés à des créatures mutantes, nous avons été les plus rebelles de la plage. Pensez à une loi, nous l'avons brisée, à un crime, nous l'avons commis. Nous avons regardé la voiture de nos parents flamber en bas de la falaise où nous l'avions précipitée, nous avons fait saigner nos meilleurs copains. Oui, nous sommes nés bons mais le mal est en nous. NOUS AVONS SUIVI DES EXTRATERRESTRES ET NOUS AVONS BOMBARDE LA PLANETE DEPUIS LEUR VAISSEAU TRANSSIDERAL. Nous défions la loi, et si l'on nous cherche ça peut dégénérer en un cauchemar d'ultra-violence. Nous aimons porter des vêtements excentriques comme des bikinis ou des jeans. Si on nous propose des petits pois, nous disons non! On veut de la viande! On est des beatniks, des types graves, en liberté surveillée... arrg."

Pourquoi est-ce que j'étale toutes ces âneries? Non, c'est juste une tentative, comme ça. Histoire de voir si vous alliez y croire. Pour savoir si l'équipe d'un journal comme le nôtre peut donner l'impression d'une horde de sauvages fascinants, ayant consacré son été à se passer sa rage de vivre. SI LA GENERATION TECHNO PEUT FAIRE AUTANT REVER QUE LA GENERATION ROCK. Pas convaincant, non? Et pourtant les choses risquent de changer. Cet été, sur le Réseau, les businessmen et les propagateurs de conformisme en tous genres ont dû disputer sans cesse le terrain à une explosion quasi invraisemblable de nouvelles micro-cultures, de théories sur tout, de conspirations dénoncées, d'explosions gratuites (et parfois nulles), de créativité énervée. Et ce n'est qu'un début. Comment s'y retrouver, comment éviter le cocooning spécialiste ou la dispersion névrotique? En choisissant des amis, comme nous, qui allons bientôt passer mensuel régulier, et qui souhaitons qu'il y ait encore des choses à partager dans un monde où tout le monde s'époumone à s'exprimer par tous les moyens technologiques possibles.

Bien-sûr, vous allez sans doute trouver le CD-Rom sur le Japon un peu "strong", mais ne vous ruez pas sur le numéro de téléphone du comité de censure le plus proche: EN REALITE, NOUS NE SOMMES PAS SI MAUVAIS QUE ÇA.

Et merci pour les très, très nombreuses réponses au questionnaire. A.W



Exercice de visualisation mentale avec le téléphone cellulaire Motorola *Flare*.



n°5 Octobre/Novembre 1995

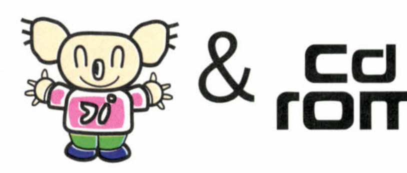
Mr. Cibaire revient de Tokyo

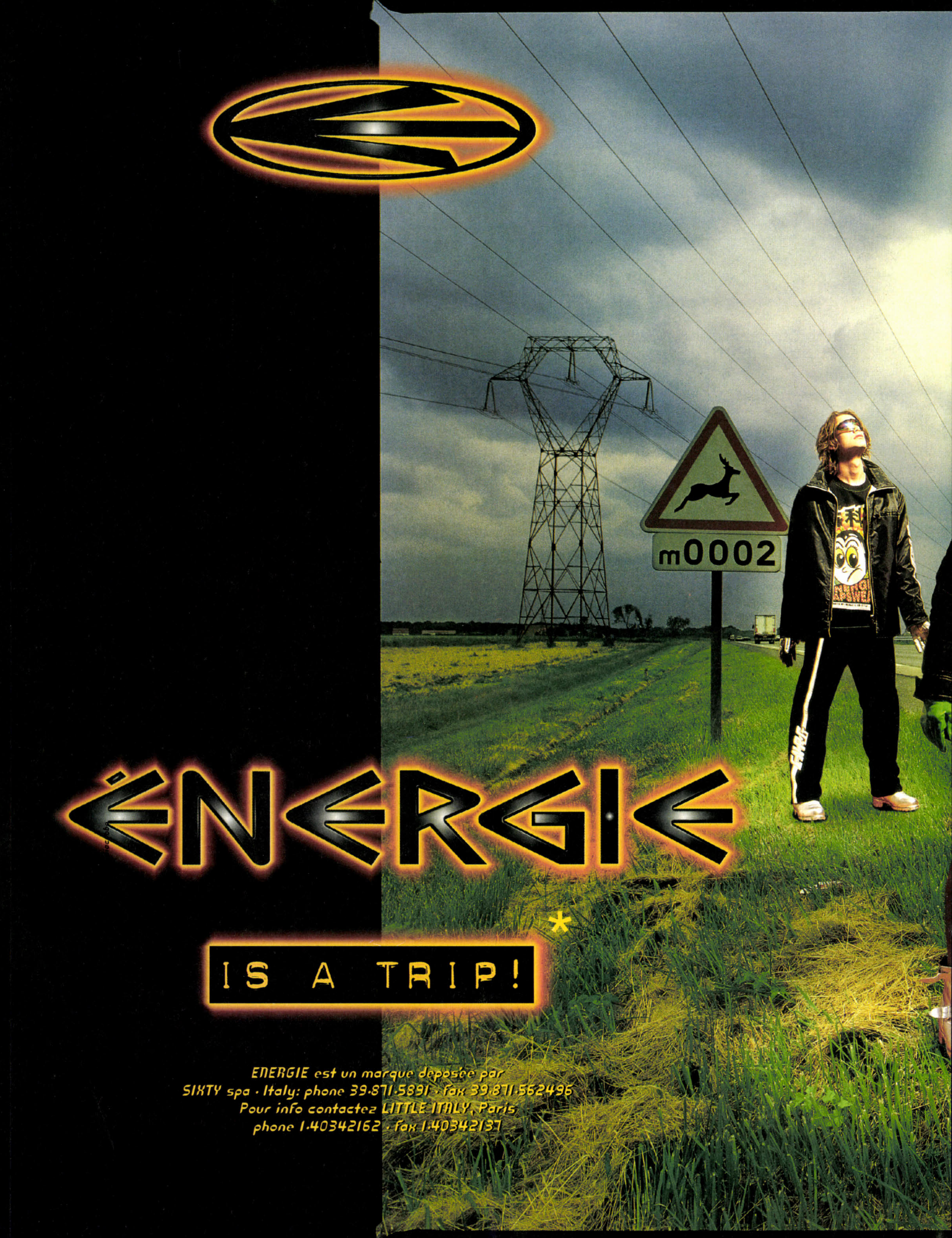
Photo couverture: Pierre Andréotti.

Ha, ha... on est de retour!

petit vieux virtuel aimable
bébé virtuel silencieux
méchant virtuel rigolo
singe virtuel sans odeur
toutou virtuel propre
hôtesse virtuelle sympathique
dégénérée virtuelle présentable
poisson virtuel frais toute l'année!






m0002
ÉNERGIE
*
IS A TRIP!
ENERGIE est un marque deposée par
SIXTY spa · Italy: phone 39·871·5891 · fax 39·871·562496
Pour info contactez LITTLE ITALY, Paris
phone 1·40342162 · fax 1·40342137


ENERGIE X
energie x-rays
* ENERGIE ... quel voyage! · a.d. de Mitri + Di Gioia + Ricci · ph: Andrea Giacobbe

Courrier

>BONNE PRESENTATION. Sujets originaux et intéressants. Je regrette les séances-photos "branchouilles" et le manque de recul vis à vis du côté branché-initié-dans le coup, votre magazine n'a pas besoin de croire devoir s'adresser à des gens qui croient appartenir à un clan qui croit être en avance/marge/... sur son temps/la société/... On peut être intéressé par ce que vous dites sans être un clone d'une poignée d'individus stéréotypés "netsurfers".

Bon courage pour la suite.

Isabelle Thézé Paris 14ème

>Univers>Interactif est si intéressant que j'crois que j'en suis dépendant... Seulement something me turbine l'esprit, why tous les 2 months? See you later bye.

Bertrand Remigereau, Pelissanne

>ARTICLES= pas très intéressants mais très bons; bon CD-Rom. Trop d'infos d'Internet et sans intérêt. Objet du journal trop flou, présentation trop rococo, kitsch, polices désagréables. Mais surtout: manque de connaissances et d'explications techniques= la Base!

Sébastien Bosson, Lille

Critiques+Prozac=Amélioration.

La rédaction

>COMPLET! Interactif est le seul magazine qui réunisse tant de choses. Alliance de mode, culture, musique et cyberculture...OUAH, j'adore!

Cathy Harley Avignon.

>LE JOURNAL EST REELLEMENT BIEN FAIT, peut-être un peu trop in, dans le coup, high top branché, parfois les non-fans de techno et rave (consommateur de smart-drinks) se sentent à l'écart.

Raphaël Melki Paris 10ème.E

>FORMID@BLE GÉNI@L!! Même en cherchant bien, aucune critique à formuler! Dommage qu'il ait fallu mettre en morceau ce journal pour vous renvoyer le questionnaire.

Sébastien Fritsch Villeurbanne.

>PLUTOT BIEN FAIT PAR RAPPORT AUX AUTRES revues françaises ou US. Je m'étonne que tous les articles ne soient pas accompagnés d'une adresse électronique.

Laporte.F@eworld.com

Rassurez-vous. Pour contacter les auteurs des articles, une seule adresse:

interactif@pressimage.fr

La rédaction



Stéphane Lo Presti

L'ARTICLE 13 DE LA LOI DU 29 JUILLET 1881 NOUS OBLIGE A PUBLIER CE DROIT DE REPONSE:

Monsieur,

Suite au numéro du 3 juin de votre revue et à l'article sur Internet intitulé "hackers contre scientologues", nous souhaitons user du droit de réponse exposé par la loi du 29 juillet 1881.

"Suite à l'article du numéro de juin dernier sur les hackers et les scientologues, nous tenons à exposer la position de l'Eglise de Scientologie concernant le réseau Internet: l'Eglise ne peut qu'être favorable à un réseau qui met la liberté d'expression à l'échelle planétaire. Cependant, une telle liberté ne peut aller sans une égale prise de responsabilité. Il est aisé pour des personnes mal intentionnées de profiter d'Internet comme d'un nouvel espace pour perpétrer leurs méfaits de façon anonyme.

C'est ainsi qu'ont été violés les copyrights de l'Eglise de Scientologie et c'est pourquoi cette dernière prend les mesures légales qui s'imposent.

Il est vital qu'Internet ne soit pas le terrain de jeu de la diffamation. La liberté d'expression n'a jamais signifié liberté de nuire aux autres et c'est la responsabilité de chaque utilisateur d'Internet de faire que ce genre de dérapage ne se produise plus."

Nous vous remercions de bien vouloir publier cette mise au point dans votre prochain numéro et vous prions d'agréer, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.

Le Président

>COURRIER INTERACTIF 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex
Coordonnées Fax: 49 88 63 64. Village Electronique: 36 70 25 63.
Nouvelle e-mail: interactif@pressimage.fr



Univers >interactif
5/7 rue Raspail
93108 Montreuil cedex France
Tél: +33 (1) 49 88 63 63
Fax: +33 (1) 49 88 63 64

Direction générale
Directeur de la Publication Philippe Giudicelli
Directeur délégué Patrick André
Assistante de direction Virginie Guyard
Rédaction
Rédacteur en chef Ariel Wizman
awizman@interactif.pressimage.fr
Rédacteur en chef adjoint Stéphane Viossat
sviossat@interactif.pressimage.fr
Rédacteur Olivier Malnuit
Secrétaire de rédaction Catherine Conté
Direction Artistique
Thierry Chapuy & Guillaume Wolf
Photographes
Pierre Andreotti, Eric Huc,
Yann Melet, Jurgen Ostarhild
Ont collaboré à ce numéro
Géraldine Adam, Nicolas Checks, Marius Canto, Sandra Corniche, Géraldine, Genevieve Gauckler, Natacha Gauthier, Agnès Giard, Pascal Forneri, Francis Mizio, Paul Mathias, Zoé.
Remerciements
Philippe Agnisola,Jean-luc Arnaud,Aurélie Boutain, Dominique Chouchan, Ariel Gomez, Jan Kounen.
Ce numéro est dédié au chiffre 30.
Fabrication
Directeur de fabrication Jacques Gouffé
Fabricante Nadine Debard
Atelier PAO
Chef du service Frédéric Levesque
Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Julien Dry, Laurent Filippi, Loïc Le Goff, Céline Gontier, Laurent Langeron, Philippe Martin, Olivier Monbel, Bruno Levesque
Publicité
Régie publicitaire CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex France
Tél: +33 (1) 48 59 13 14
Fax: +33 (1) 48 59 01 60.
Chef de publicité Sophie Costagliola,
Assistante de publicité Katia Rouxel
Marketing
Christine de Gandt
Promotion/Communication Nathalie Sergent
Maquette Alexandre Lenoir
Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73 Tél: +33 (1) 49 88 63 75
Télématique
Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Eric Lebette
Graphistes Xavier Chambon, Cécile Garret
Administration/Comptabilité
Chef comptable Leila Aïthabib,
assistée de Nadia Sahel. Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients),
Patrick Vendendriessche
Responsable des services généraux Mireille Mugneret
Service abonnements
6 numéros 175F
Etranger 235F
36, rue de Picpus 75012 Paris
Tél +33 (1) 40 02 03 70

Univers>Interactif est une publication Pressicom, SARL au capital de 10 000F (principaux associés: Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli)
Siège social et principal établissement
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex France
ISSN: en cours
Commission paritaire: 75892
Dépot légal: troisième trimestre 1995
Imprimé en Union Européenne

C'est la rentrée, voici le CD-Rom!

Jusqu'ici vous vous promeniez seulement vêtu d'un tricorne, l'âme sereine DANS UN MONDE DE CURIEUX RITUELS QUI VOUS ETAIENT PROPRES. Seulement voilà, avec notre nouveau CD-Rom tout va se briser dans votre vie bien réglée. Et oui, si vous ne trouvez pas un lecteur pour vite voir le contenu, vous allez rater ça:



Le contenu!

Vous trouverez dans le CD-Rom 5 le complément intégral à l'article "Tokyo cybercity". Et en cliquant vous découvrirez des séquences que nul n'aura pu vous présenter. Si, si... la preuve:

>La totale: Tous les personnages cités dans "Tokyo cybercity" et dans Monsieur Cibaire sont présents dans le CD-Rom. Des gens avec des noms aussi rigolos que Takashiro, Takemura, Takao, Shikita, Shono, tous d'authentiques japonais! Vous pourrez découvrir la bande annonce du dernier film cyber japonais "Zeïram 2", vous verrez avec horreur ce qu'est la T.V japonaise, il y aura un cannibale, des filles en jupettes, et enfin le leader de la secte Aum chantera en personne pour vos douces oreilles. En plus, l'incroyable duo du Poplar Show reviendra *in full effect,* secouer vos écrans (attention au nouveau générique!) Et bien-sûr plein d'autres choses!

>Quoi d'autre? Si cela ne suffisait pas nous vous avons ramené 36 Mo de sharewares et freewares japonais pour Mac. Oui, monsieur!

>J'en veux plus: Et pour vous achever vous pourrez découvrir les superbes produits de Montparnasse Multimédia avec sa série "J'imagine le Monde".

>Plus, plus, plus: Des utilitaires pour le Village Electronique et l'accès Internet.

>Et voilà: Votre tricorne a un goût bien fade maintenant... et puis vivre habillé ce n'est pas si mal après tout.

Attention!

Sur PC, l'installation du driver QuickTime indispensable au bon fonctionnement de l'interface est décrite dans le fichier "LISEZ-MOI" situé à la racine du CD-Rom.

PC et compatibles

Lancez Windows. Allez dans le gestionnaire de fichiers. Placez-vous sur le lecteur <D:> ou sur la lettre corrrespondant à votre lecteur de CD-Rom. Lancez l'application, qui se trouve à la racine du CD-Rom, en double-cliquant sur le fichier INSTALL.EXE. Le groupe >interactif sera automatiquement créé. Il ne vous reste plus qu'à double-cliquer sur l'icône après avoir installé le gestionnaire QuickTime comme indiqué dans l'encadré.

Macintosh

Après l'insertion du CD-Rom dans votre lecteur, attendez que le logo >interactif apparaisse.Installez l'extension QuickTime dans votre système. Double-cliquez ensuite sur l'icône de lancement >interactif.
Les programmes se trouvant dans le dossier SHARE peuvent être lancés à partir du CD-Rom, mais il est préférable de les copier sur votre disque dur..

Pas de lecteur CD-Rom?

Désolé, on ne peut plus rien faire pour vous... Devenez super riche, laissez-vous enfermer la nuit dans votre entreprise, essayez une nouvelle teinture de sourcils ou faites-vous de nouveaux amis!

Regards croisés

Chaque mois sur cette page, deux esprits se rencontrent. L'un sélectionne les nouvelles qui lui semblent refléter l'état du monde (ce mois-ci, Jan Kounen), l'autre (Jacques Rosselin) commente son choix.



Jacques Rosselin

Fondateur de *Courrier International*, travaille sur un quotidien du Dimanche.

1- Le BBC World Service vient de révéler qu'une femme, qui avait quitté son mari pour violence et recommencé une nouvelle vie, s'était fait pisté par lui sur Internet. Son e-mail laissé sur un fichier a permis à son mari de retrouver sa trace. L'histoire tiendrait du fait divers si elle ne soulevait le problème de l'anonymat on-line. L'Internet est une galerie d'informations où, à moins d'être un hacker ou un spécialiste du reroutage, chacun laisse des empreintes digitales. Nul besoin d'être un Sherlock Holmes pour connaître l'identité de quelqu'un dans le cyberspace.

La télématique et LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ONT TOUJOURS ENGENDRE LA PARANO. A TORT. On peut retrouver sa femme en fouillant dans son journal intime, en piquant son agenda, en écoutant un message laissé imprudemment sur le répondeur ou en tombant sur un post-it laissé près du téléphone. La meilleure façon de pirater une carte bleue reste encore de regarder par dessus l'épaule de celui qui retire de l'argent ou de ramasser les petits papiers qui traînent dans les cendriers du restaurant. Big Brother n'a pas attendu Internet pour sévir.

2- Le programme Real Audio permet d'écouter des programmes radio en temps réel sur Internet. Deux radios américaines, ABC Radio et National Public Radio ont mis à disposition leurs programmes. Mais qui s'intéresse à de vieilles émissions enregistrées?

J'aimerais bien écouter l'émission d'Orson Welles ANNONÇANT L'ARRIVEE DES MARTIENS, de vieux enregistrements inédits de Jerry Garcia ou de Steely Dan. La beauté des nouvelles technologies c'est de multiplier l'offre à peu de frais, donc de toucher des micro-cibles sans beaucoup d'investissements.



Jan Kounen

Réalisateur. Auteur du moyen-métrage *Vibroboy*

3- Richard Thieme, du journal *Wired*, affirme que contrairement aux textes imprimés, qui impliquent une progression logique de la pensée, les jeux-vidéo interactifs créent un espace infini, une nouvelle intelligence spirituelle et communautaire. La quête du Graal serait-elle sur le Net?

Le côté Graal-New Age-Netsurfer bronzé-technopotache de *Wired* EST PARFOIS EXASPERANT. Ils ont aussi un côté très "yankee qui découvre la culture avec la techno". Et ils n'aiment pas la France. Quant aux médias imprimés, ils sont au contraire le seul moyen d'accéder à une multitude d'informations hétéroclites d'un seul coup d'oeil (cf. les quotidiens). L'informatique, elle, implique une appréhension de l'information très sélective, très verticale. Richard Thieme sait-il lire?

4- Beaucoup d'observateurs estiment que l'idée de nation ou de pays va disparaître sur Internet. PaddyNet, un site web consacré spécialement à l'histoire et à la culture irlandaise, semble pourtant prouver le contraire. L'identité culturelle de chacun peut-elle se faire une place sur le Réseau?

High-tech, High-touch. Le vieux principe de cet escroc de John Naisbitt (futurologue américain) s'applique une fois de plus: lorsque la techno avance, LES RESISTANCE SOCIALES ET CULTURELLES SE DEVELOPPENT COMME DES ANTICORPS. Le monde est de plus en plus "global" et pourtant, jamais les nationalismes ne se sont aussi bien portés. Dès la naissance des services on-line grand public sur Compuserve dans les années 80, on pouvait déjà se brancher le BBS des plongeurs sous-marins, des irlandais de New-York... ou de Vincennes. Les micro-cibles, encore et de plus en plus. Les cyberbalkans.

5- Aux Etats-Unis, un gamin de 13 ans a pénétré dans le système informatique de la Westinghouse, une entreprise qui s'intéresse à la technologie nucléaire. Qui est responsable? Le gamin de 13 ans qui explore le système ou la Cie qui a une protection informatique insuffisante? Mais surtout, quel est le rôle des parents, souvent irresponsables et dépassés, qui mesurent mal les risques encourus et assimilent le hacking à de la petite délinquance?

A nouveau, le problème n'est pas spécifique au secteur de l'informatique. Quand un gamin pénètre la nuit dans une grande surface POUR VOLER UNE TELEVISION, c'est lui le petit délinquant. Le magasin renforce sa sécurité et l'assurance paye. Où est la différence? Quant aux parents, ils sont toujours dépassés, par définition.

Mix, les brèves qui font l'actualité.

Par Olivier Malnuit.

"Phyto-décontaminons nous les-uns les-autres"! C'est le remède techno-floral proposé par David Salt de l'Université Rutgers pour nettoyer la terre. Une plante connue sous le nom de moutarde indienne aurait en effet la capacité d'extraire du sol et d'accumuler sans dommages des métaux lourds comme le plomb ou le cadmium. De grandes cultures décontaminantes à la surface du globe nous rendraient alors "une planète propre". Attention aux trésors de guerre!

Les nuits de Canal+ sont-elles plus belles que nos jours? **Thème imposé de l'hiver: le cyberspace.** Un long défilé de documentaires, de reportages, de fictions, de jeux interactifs, de balades virtuelles et bien-sûr l'ingrédient magique de la chaîne cryptée: du cyber X!!

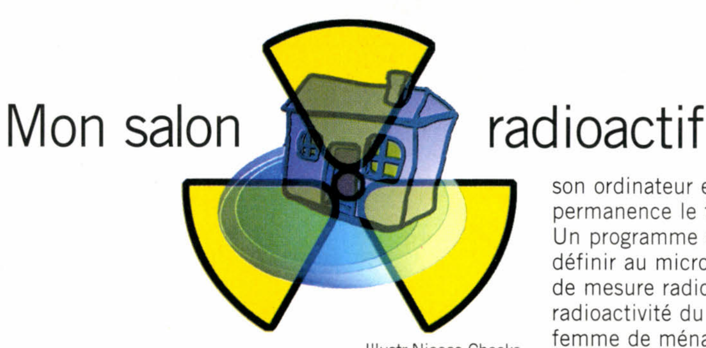
Les Mollahs n'aiment pas Internet. Après avoir recommandé aux iraniens connectés le respect des traditions islamiques, ils ont tout simplement fermé le seul fournisseur d'accès privé pour le remplacer par un "network" contrôlé par le gouvernement.
Les 30 000 utilisateurs peuvent y dialoguer librement... sous la surveillance électronique du Ministère de la Culture.

Des chercheurs canadiens pourraient bientôt proposer aux grands cardiaques **un coeur électronique** rechargeable. On branchera la recharge-émettrice sur un allume cigares de voiture et le coeur artificiel se rechargera par simple émission d'infrarouges. Des millions de malades pourraient ainsi retrouver la liberté.

Les sultans des réseaux

Si la formule magique des investisseurs est désormais "Internet", les vraies fortunes du cyberespace sont ailleurs. Les "LAN's" (local area networks) ou réseaux locaux ont permis à quelques pionniers du logiciel de construire des empires. *Cisco Systems* s'est taillé la part du lion en mettant au point un système d'interconnexion entre les réseaux. Son principal actionnaire, Don Valentine avait investi 2,5 millions de dollars dans l'affaire il y a 10 ans. Il affirme aujourd'hui avoir récupéré... plus d'un millier de fois sa mise. Les experts s'accordent à dire que des fortunes colossales attendent ceux qui sauront améliorer les performances des réseaux déjà existants. Des ordinateurs de plus en plus puissant saturent les réseaux en s'échangeant simultanément d'énormes quantités de données. Pour prévenir des embouteillages et réguler le trafic, William M. Seifert a inventé les "smart lan's", des logiciels d'analyse et de segmentation des réseaux. En les combinant avec une ligne à haut débit ATM (asynchronous transfer mode) qui permet d'échanger 622 millions de bits par seconde, il a "dopé" les vieux réseaux et viré multimillionnaire. Un reformatage simple et efficace que pratique également *Ascend Communications* avec l'autre ligne à haut débit baptisée ISDN* (integrated service digital network). Si en sultan avisé, Seifert reste très discret sur ses bénéfices, *Ascend Communications* avoue qu'elle a déjà vendu dans les premiers mois de l'année pour plus de 20 millions de dollars de logiciels.
*réseau numérique à intégration de services

Mon salon radioactif


Illustr.Nicoas Checks

Qui peut croire encore les experts nucléaires?
Qui pense encore que les tomates ont toujours le goût de tomate et que l'eczéma du chat n'est pas dû aux retombées de Tchernobyl? Radium, rayons gamma ou rayons X, le danger radioactif agite les esprits. Chacun soupçonne son voisin d'importer des fûts douteux ou de passer ses vacances dans l'atoll de Mururora. Pour vivre en harmonie avec les atomes, *Aware Electronics* propose un détecteur de radiations, le *RM-60*, un mini compteur Geiger que l'on branche sur son ordinateur et qui mesure en permanence le taux de radioactivité. Un programme spécial permet de définir au microroentgen près (l'unité de mesure radioactive) la radioactivité du toaster ou de sa femme de ménage. Au-dessus de 27 microroentgens, l'alerte est donnée et le boîtier du *RM-60* émet un signal sonore. Repli massif conseillé.
RM-60 Aware Electronics, Tel: 800 729-5397, 5302-655-3800.



Allô opérateurs?

Personne n'est maître en son Royaume.
L'Amérique de l'Internet et des nouvelles technologies est aussi celle des lobbies et du passéisme. Une commission gouvernementale, la *Federal Communications Commission* (FCC), qui supervise le marché du téléphone public, constitue le principal obstacle à la modernisation des réseaux téléphoniques locaux, pourtant particulièrement obsolètes et coûteux. Son accord, nécessaire à tous travaux de télécommunication, met tant de temps à parvenir aux compagnies locales (Baby bells) que soit celles-ci renoncent définitivement à leurs projets de modernisation, soit la technologie choisie est déjà périmée quand les travaux doivent commencer. Une seule compagnie locale, la *US West Inc* a pu offrir à ses abonnés un réseau téléphonique en fibres optiques ATM*, permettant des transmissions plus rapides. Mais deux autres compagnies, qui souhaitaient améliorer leur réseau pour offrir des services de vidéoconférences n'ont jamais pu réaliser leurs projets, faute d'accord imminent de la *FCC*. Une situation qui maintient les abonnés américains à l'ère du "bigophone" pour les communications interurbaines alors qu'ils bénéficient de réseaux numériques pour chaque appel longue-distance.

Flame et Flint

Flame et Flint sont deux divas numériques.
Deux stars de l'image à qui Hollywood doit tout. Logiciels de post-production vidéo, ils ont permis les effets spéciaux de *Speed*, *True lies*, *The Mask* et de la prochaine odyssée stellaire *Appolo 13*. Grâce à eux, les Stones marchent dans une ville à la taille d'herbes folles, MTV prend des couleurs et l'irréel devient paramètré.
Attention virtuel! Une vieille dame peut en cacher une autre.
Flame et Flint, logiciels de post-production, Discreet Logik

Des affiches en 3D pourraient bientôt recouvrir les murs des grandes villes. *Solid Vision*, un procédé photographique permet désormais de créer l'illusion du volume sur une très grande surface. Graham Street, son créateur vient de faire imprimer à Cambridge une première série d'affiches à son effigie.

Les groupes REM et Take That calent leur jeu grâce à un métronome électronique. Un ordinateur central envoie par ondes radio à chaque musicien un bip qui leur permet de repérer leurs plages musicales. Avantage: les musiciens peuvent jouer sans se voir et se perdre dans le public tout en restant synchro.

Le 13 novembre se dérouleront à Londres **les premiers trophées d'Internet.** Les meilleurs sites seront récompensés dans trois catégories différentes: technologie, design et applications. La concurrence est dure mais il n'est pas interdit de s'inscrire au 0171-379 0304.

Un nouveau logiciel "de moralité" vient de sortir. *Win Watch Home*, développé par Humphries Wohlrab, bloque automatiquement l'accès aux sites pornographiques ou anarchistes. Le programme vendu en Angleterre environ 400 fr. permet également de faire des économies en limitant le nombre d'heures de connexion autorisées. Que les familles se rassurent...

Attention ouvriers!

Brian Lloyd et Glen Mc Gregor de la *Lloyd Internetworking* sont des plombiers d'un nouveau genre. 24h sur 24, ils assurent à travers tous les Etats-Unis l'administration et la sécurité des réseaux informatiques via Internet. O.S du télétravail, Brian satisfait les demandes de ses clients avant même d'avoir quitté son lit. Il consulte sur son portable le courrier électronique de la nuit et y répond dans la foulée. Glenn, lui, assure la permanence de nuit. On le trouve fréquemment à 2h du matin en train de configurer un système-client qui doit être opérationnel avant les premières heures de la journée. Leur tandem est très apprécié par les entreprises américaines, qui voient en eux des médecins informatiques disponibles et bon marché. Le coût de leurs interventions est en effet réduit puisqu'ils ne quittent quasiment jamais leur maison, même si parfois le désastre exige qu'ils se rendent sur place. Brian se souvient d'une entreprise dont le réseau entier s'était effondré: "Deux heures après l'appel, nous sautions dans l'avion pour passer trois semaines à isoler le trafic parasite et à installer un nouvel ensemble sans interruption de service pour les utilisateurs." Pour beaucoup, Brian et Glenn sont les intervenants de la dernière chance. Connie Flennor, la femme de Brian ne regrette qu'une chose: la connexion Internet dans le lit conjugal.

Illustr.Nicoas Checks

Radios-coucou



Point ne sert d'aider les nécessiteux sans concertation médiatique. Trevor Bayliss, 58 ans, artiste underground et guru du gadget utile, vient d'être surnommé: le sauveur du tiers-monde, par la BBC.
Sa dernière invention, le réveil-radio, permet en effet d'écouter les programmes hertziens sans piles ni électricité. En quelques tours de poignet, on remonte le réveil dont les mécanismes actionnent une dynamo, qui à son tour produit suffisamment d'énergie pour alimenter la radio pendant 40 mn. Cette radio tic-tac, dont l'originalité fumeuse semble de moindre intérêt en Occident, pourrait conquérir les marchés africains, qui subissent le coût élevé des piles.
Soutenu officiellement par Nelson Mandela, Bayliss prétend avoir été inspiré par un reportage sur la prévention du sida en Afrique. Le manque de piles ou d'électricité pour alimenter les radios empêcherait les africains d'être informés efficacement sur la maladie.
Avec la radio tic-tac, des millions de poignets vont tourner sur la bonne fréquence.
Un concours, organisé par le *Times*, propose déja 10 de ces réveils-radios à gagner.

Un monde de turbines

Plaine de Tehachapi, Californie. 5000 hélices volent la vedette aux surfeurs. Imaginez une armée d'éoliennes puisant dans la force du vent de quoi alimenter en électricité un demi-million de foyers. Les pâles, dont certaines dépassent 40 mètres de diamètre, tournent à rythme continu dans un soufflement d'aéroport. Et chaque turbine peut fournir à elle seule un bon pâté de maisons. Ecologique et peu chère, l'électricité du vent séduit les foyers américains. Selon le département américain de l'énergie, les turbines pourraient générer au moins 10% de l'électricité du pays. Une alternative au nucléaire rendue possible par les recherches de l'industrie aéronautique et la conception des hélices sur ordinateur. A quand la turbine individuelle avec capteurs de vent intégrés?

Parlez-moi techno!

-"Tu bosses en VGA?
-Ah pardon! Moi, ce serait plutôt 16 millions de couleurs (sous X-Windows) sur mon HP 9000. "



La conversation des ayatollahs technophiles prend parfois des allures d'altercation entre garagistes. Un langage codé, truffé de références techniques en interdit trop souvent l'accès aux profanes. Mais la technologie est-elle une religion si obscure? Pour le magazine américain *Wired,* sûrement! Fort de ses 160 000 lecteurs, la bible des cadres à portables sombre dans une étrange mégalomanie.
Des articles incompréhensibles, rédigés sur interface neurale par des pharaons du cyber plongent les lecteurs les plus assidus dans ce doute obsédant: "Mais qu'est ce qu'ils racontent?" Le génial magazine techno et pluraliste des années 90 est en effet devenu complètement... illisible. Pour preuve, les projets avortés des deux fondateurs, Jane Metcalfe et Louis Rosseto, d'édition anglaise et européenne du magazine. Trois mois après sa sortie, le *Wired* britannique est passé de 60 000 lecteurs à 25 000. Selon les études de lectorat, le public anglais serait moins sensible à l'idéal confus du "yuppie numérique" que la grande vache à lait U.S. Mais les nouveaux lecteurs ont-ils seulement compris autre chose que le prix du magazine? Co-dirigé par *Guardian-Press,* l'aventure du *Wired* Anglais s'achève sur une note amère.
Un procès pour rupture de contrat oppose les fondateurs au groupe anglais, alors que les journalistes débarqués racontent comment le journal était torpillé par les querelles internes. L'affaire devrait être riche d'enseignement pour Wired U.S, la gazette technologique et intégriste la plus rentable de tous les temps.

Kitty, Carla et Brunette ne démarchent que les hommes d'affaires.
Leur site Internet, baptisé "Guide des escort-girls de Londres" recense tout ce qui est très maquillé et disponible sur le champ aux environs de la Tamise. On peut y consulter une centaine de numéros de téléphone classés par prénom et spécialité. Les businessmen tokyoïtes en raffolent.
http://www.demon.co.uk/xyz/london/midnight/escorts1.html

Qui va indemniser les victimes "scotchées" du canon à écume, le nouveau fusil anti-émeutes de l'armée américaine? Légère et extrêmement maniable, l'arme projette à 35 pieds un filet de mousse gluante qui gonfle à l'air libre et agit sur ses victimes comme un bourbier paralysant. Se libérer relève alors plus de l'opération chirurgicale que de la douche dépolluante. Pour décoller la mousse de la peau, le Pentagone recommande de l'huile pour bébé et... beaucoup de patience.

Les forums médicaux on-line vont-ils remplacer la presse scientifique?
Des institutions comme le journal *Science* perdent progressivement leur lectorat au profit de nouvelles publications électroniques. Le site de Paul Ginsparg propose, par exemple, une information médicale entièrement libre et renouvelée.
N'importe qui peut y échanger des idées et faire part de ses découvertes. Mais le sérieux des informations peut laisser à désirer...
http://xxx.lanl.gov/



Le bluffeur

Des Souris et des Hommes

Avant la vie était toute simple. Il y avait les souris et il y avait les hommes. Si vous vouliez voir les premières, il fallait se munir d'une tomme un peu faite et de patience, pour les seconds, un quelconque salon professionnel faisait l'affaire: on avait le loisir d'y voir des spécimens d'humanité tous quasi-identiques s'y agiter avec, pour les distinguer les uns des autres, des badges de diverses couleurs.

Aujourd'hui, à l'instar de John Steinbeck, la science semble avoir décidé de lier le sort des fils d'Adam à celui des rongeurs hystériques de labo. La médecine expérimentale se limitait jusqu'à récemment à injecter un virus à la bête, vérifier qu'elle en était morte et recommencer l'expérience le plus souvent possible jusqu'à l'heure du dîner. Aujourd'hui, elle entend guérir nos maladies les plus graves à l'aide de souris génétiquement manipulées. L'une d'elles, "supermodèle entre les supermodèles", a récemment fait la couverture de plusieurs magazines: c'est la fameuse souris noire obèse et hagarde grâce à laquelle des millions de gros, de femmes boulimiques et de créatures sorties de *L'Ile aux enfants* ont retrouvé l'espoir. Cette bouboule rongeuse était l'une des quelques centaines d'espèces génétiquement manipulées, élaborées par la science pour guérir, entre autres petites misères, le cancer, la maladie d'Alzheimer, l'artériosclérose, les malformations génétiques diverses, l'hypertension et même le SIDA (Dieu seul sait à quoi ressemblera la souris qui fera la couverture des journaux le jour de LA grande découverte). Les méthodes, comme la transgenèse (des gènes de souris dans un tube avec de l'hormone de croissance de rat), le ciblage génétique (l'introduction d'un gène ressemblant qui prend la place d'un autre) le disputent à la méthode expérimentale suprême qui consiste à carrément remplacer des gènes de souris par des gènes d'homme. Outre que le statut biologique de telles créatures donne la migraine lorsque l'on y réfléchit (en langue Ed Wood, elles restent quand même des "Super-Souris-Humaines-Mutantes"), certains remettent aujourd'hui en question la validité scientifique des expériences ainsi faites. Dans une lettre à *Nature*, un chercheur qualifiait cette mode de "cul de sac technologique. Les bouleversements ainsi générés étant essentiellement indéchiffrables". Cela rappelle l'idée qui a révolutionné la physique expérimentale, il y a quelques décennies: un phénomène n'est jamais tel qu'on l'observe puisque notre observation le dérange. Gardez en tête ce principe d'incertitude appliqué aux souris. Et dans les dîners, sachez le sortir au bon moment: par exemple, lorsque, gavée de paëlla, une convive affirmera ne plus redouter l'obésité. Une incertitude de la taille d'un gambas s'introduira alors dans son esprit. Un doute particulièrement rongeur. Rentrez alors chez vous et replongez vous dans Steinbeck.



L'antenne humaine

Qui n'a pas connu ces grands moments de télévision, où devant un parterre de collègues enthousiastes, l'image brouillée se stabilise si l'on prend à pleine poignée l'antenne? L'émission retrouve alors tout son intérêt, mais la main désignée (en l'occurrence la vôtre) subit l'une des épreuves les plus dégradantes de cette fin de siècle: tenir sans bouger une antenne pendant le reste de la soirée! Le corps humain est un excellent conducteur. C'est ce phénomène qu'a voulu exploiter Sony en créant cette télévision à main que l'on regarde comme un mini détecteur de métaux. On la porte autour du cou et le simple contact de la peau transforme le corps de son utilisateur en véritable pilon hertzien. Décrire sur le moment l'angoisse de cet homme est impossible mais l'image est d'une qualité remarquable.
Sony FDL-22, 160 $

: départ ici et maintenant



pas d'arrivée prévue.





Ça arrive...

Inventions d'hier, déja disponibles aujourd'hui. Les vieilles technologies n'en finissent plus de nous étonner.



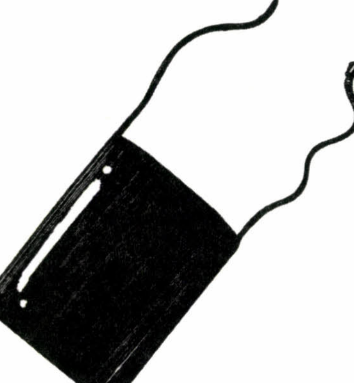
L'ACCELERATEUR PEDESTRE

Personne ne connaît l'inventeur de ces "roues à pieds" qui pourraient sérieusement modifier nos habitudes de locomotion. Nous avons bien tenté de rencontrer son héritier, légataire universel du brevet, mais celui-ci refuse de répondre aux journalistes sans patins. Aujourd'hui, l'accélérateur pedestre s'impose comme la seule véritable alternative aux transports en commun. Son avancée repose sur un système de fixation souple qui maintient rigide le bas de la jambe. Ce qui permet d'après les utilisateurs réguliers, un meilleur appui sur le sol. On lance sa jambe dans la direction souhaitée et la roue entraîne dans un mouvement gracieux et léger, digne des plus grands patineurs. Utilisés dans les soirées mondaines comme dans les hypermarchés, les accélérateurs pédestres ont considérablement amélioré les rapports humains. Songez qu'il n'y a pas deux ans, aller à votre rencontre, c'était marcher. Désormais, les amis se retrouvent en roulant. Une version féminine est disponible avec garde-boue incorporé.



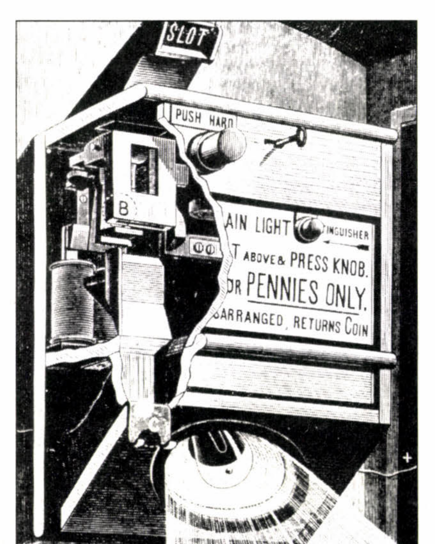
LE VELO AERIEN

Inventé en 1888, le vélo aérien est la version héliportée de la bicyclette traditionnelle. Un pédalier central permet d'actionner un vérin qui entraîne à forte vitesse les pâles d'une hélice. On se dirige avec un guidon classique mais en l'absence de gouvernail, la navigation reste très approximative. L'atterrissage est également une affaire de chance mais les survivants assurent que le voyage vaut le détour.



L'IMPERMEABLE A BARBE

Protégeons nous! Protégeons nos boucs soyeux, nos colliers d'instituteur et nos poils au menton, de la tombée des pluies acides. Aujourd'hui, grâce à l'ingéniosité d'Herbert Von Maastright, un couturier flamand, les barbus peuvent conserver lisses et intacts leurs attributs pileux. L'imperméable à barbe, un petit sac en toile renforcée leur permet d'abriter jusqu'à 30 cm^3 de poils. Sa matière isolante, qui reprend les travaux de protection capillaire d'un militaire zazou du début du siècle, est constituée de toile de jute et de caoutchouc souple. On le fixe autour du visage grâce à de fines patères extensibles et auto-adhésives. L'idée est d'une simplicité déroutante et rappelle le principe du bandeau. Mais comme l'a répété Von Maastright à la commission d'attribution des inventions de son pays: "Il fallait y penser!". De nombreux barbus prestigieux lui aurait déja manifesté leur admiration et leur soutien. Fidel Castro, lui-même, souhaiterait rencontrer l'inventeur pour lui soumettre ses suggestions personelles.



LE DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE DE LUMIERE

Une pièce et que la lumière soit! Inventé en 1890, ce distributeur reprend le principe des machines à tirettes pour bonbons, journaux ou cigarettes. Une fente permet d'y insérer l'argent qui, en tombant, actionne une minuterie et relie le distributeur à un central électrique. La lampe, placée dans l'alcôve de la machine, éclaire alors la pièce pendant la durée choisie. Les voyageurs trouveront dans ce nouveau mécanisme la satisfaction bourgeoise du payé, un rendu. Après tout, commme le pensent les concepteurs de la machine: pourquoi payer une demi-heure d'électricité quand on n'a besoin de lumière que pendant 28 minutes précises? Le choix est la première des libertés devant une denrée aussi naturelle que l'électricité. Dans les milieux ferroviaires, on murmure déja que ce genre de machine "à sous" pourrait équiper les compartiments de l'Orient-Express. Après tout, on saura enfin qui paye quoi et pour quel genre de lectures.

Vous êtes nés sur Terre.
Maintenant vous êtes sur Saturn.



CD JEUX



CD AUDIO



CD PHOTO



CD VIDEO







Netnoir, un serveur sur America Online fait mentir les statistiques. Alors que seulement 14% des foyers noirs sont équipés d'un ordinateur, son fondateur David Ellington réussit à gagner de l'argent en proposant des services commerciaux à la communauté afro. Les fabricants informatiques attendent beaucoup du marché black aux Etats-Unis.

IBM remet les pendules à l'heure. Après son rachat de *Lotus* et la commercialisation de son nouveau logiciel de réseaux "Notes", sachez que "Big Blue" est de loin le plus gros vendeur de logiciels du monde avec 11 billions de dollars de bénéfices par an, loin devant *Microsoft* et son sémillant patron.

Briser le monopole de *Microsoft* est devenu une obsession. Des géants de l'économie américaine, et pas les moindres, puisqu'il s'agit d'*AT&T*, *Hewlett-Packard* et *Sun Micro-Systems* ont décidé de se passer des services de *Microsoft* et de travailler avec leurs propres logiciels.

Windows 95 fait flamber les prix de la mémoire vive. D'après *Datrontech*, principal distributeur de logiciels en Angleterre, le nouveau système d'exploitation obligerait les utilisateurs de PC à acheter massivement des barrettes de Ram. Les 4 fabricants, *Nec*, *Samsung*, *Texas Instruments* et *Siemens* ne pouvant plus subvenir à la demande, la pénurie guette...

Brother Netscape

Il a fait augmenter la consommation de Prozac dans les couloirs de Wall Street, rendu 58 fois et demi millionnaire un jeune programmeur de 24 ans, et (joie, joie, joie) risque de concurrencer durement Microsoft Networks... *Netscape Navigator* est là.

Jim Clark et l'ennui

A 52 ans, Jim Clark était une figure de légende de l'informatique déprimée. Fondateur en 1982 de *Silicon Graphix,* Jim poussait sa firme à voguer vers de nouveaux horizons. Les autoroutes de l'information lui semblait être un domaine idéal. Las de ne pas avoir réussi à convaincre ses collègues, Jim Clark démissionna.

L'ennui et l'Illinois

Jim Clark tombe en arrêt devant Internet: rien ne sert de travailler sur les futures autoroutes de l'information. Il existe déjà un média utilisé par plusieurs millions de personnes. Jim Clark contacte immédiatement le créateur de Mosaic, l'outil de navigation Web le plus performant du moment. Marc Andreessen, 22 ans, étudiant à l'université de l'Illinois, accepte immédiatement la proposition de Clark de former une compagnie. "Créer une compagnie donnait l'impression de faire une chose anormale, en Illinois" se souvient Marc. *Netscape Corporation* est née.

Golden Web

Le 8 août 1995 restera une date magique pour Marc Andreessen. A neuf heures et demi, l'action Netscape est mise en vente. Marc en possède un million. Pendant une heure et demi aucune action ne sera vendue! Les acheteurs sont tellement empressés que le cours de l'action n'arrive pas à se stabiliser. Après avoir atteint un record de 75 $, elle clôturera à 58,5 $. Les 5 millions d'actions vendues n'auront généré que 292,5 millions de dollars!

Good Bye Illinois

En développant rapidement Navigator, une nouvelle interface plus puissante que Mosaic, Netscape devient rapidement indispensable aux utilisateurs d'Internet. Mais Netscape ne commercialise pas son produit, il le distribue. Très rapidement, sur neuf millions de machines possédant un navigateur Web, sept utilisent Navigator. Petit à petit, les industriels commencent à s'intéresser de plus près à Netscape, qui ne fait pourtant presque pas de bénéfices, se contentant de vendre les outils accessoires de Navigator. Adobe Systems, Hearst International Data Group, Knight-Rider, TCI et Times Mirror ont bien compris que le marché des visualiseurs Web est en pleine expansion. Ils entrent dans le capital de Netscape à hauteur de 11% en avril dernier. Le cabinet d'études *Forrester Research* ne les démentira pas: le marché des "browsers" devrait passer de 5 millions de dollars aujourd'hui à 644 millions en l'an 2000!

Les chiffres! Les chiffres!

Age de *Netscape Corp*: 16 mois. Estimation du nombre d'utilisateurs d'interfaces Web: 9 millions. Nombre d'utilisateurs de Netscape Navigator: 7 millions. Estimation de l'action Netscape une semaine avant la mise en vente: 14$. Cours maximum atteint le premier jour de vente: 75$. Chiffre d'affaire de *Netscape Corp.* pour 1994: 33 millions de dollars. Nombre d'actions émises: 5 millions. Nombre de transactions au premier jour de la vente: 15 millions. Patrimoine de Jim Clark au soir du 8 août: 3,2 milliards de francs.

Big Brother resserre sa surveillance. A Copenhague, une conférence sur les nouvelles technologies a révélé l'existence de réseaux de surveillance vidéo capables de lire la marque d'un paquet de cigarettes à 100m. Un système de reconnaissance faciale pourrait également rechercher et identifier un visage dans une foule de 20 personnes. A quand le scanner mental pour deviner nos mauvaises pensées? Pour en savoir plus: pi@privacy.org

En Hongrie, les nouveaux riches ne sortent plus sans un powerbook et un téléphone cellulaire. Et pourtant plus de 600 000 de leurs compatriotes attendent l'obtention d'une ligne téléphonique. Des queues interminables se forment devant les cabines publiques. Quant aux utilisateurs d'Internet, ils doivent attendre la tombée de la nuit pour se connecter, les lignes d'Etat étant complètement saturées durant la journée.

"Sauvons les dinosaures de l'informatique!" déclare Paul Pierce, un collectionneur d'ordinateurs anciens. Pour stocker des monstres de 4 mètres de haut comme l'IBM 709, Pierce a racheté un immeuble entier. Il possède également une belle série d'IBM 7094, d'IBM 370 et un grand cru rarissime, le Packard Bell PB250. Mais ne comptez pas lui racheter un ordinateur de 1958 avec des gros boutons verts, ça n'a pas de prix.

La triade russe

Moskva Kapitalist: les hackers russes débarquent! Ils sont jeunes, beaux, riches, entourés de femmes somptueuses et parfois même ils portent des flingues. Ils se louent comme mercenaires dans la guerre des codes secrets. Au départ, comme des milliers de jeunes "limitas", ils sont montés à la capitale pour gagner. "Limitas" c'est l'insulte qui les désigne: ces outsiders n'ont même pas de permis de résidence à Moscou, l'équivalent de la carte de séjour pour un travailleur étranger. Exclus du système, ils doivent survivre dans l'illégalité.15 ans après l'époque des trafics, deux copains se retrouvent. Ivan, beau gosse mafieux, rafle des milliers de dollars en forçant les réseaux. Son meilleur ami, Micha, travaille honnêtement dans une banque. Vous devinez le reste : Ivan doit forcer un programme conçu par Micha. Il faut bien qu'un des deux meurt. le polar informatique de Denis Evstigneev reprend les films fraternels et virils de John Woo: comme dans le cinéma de Hong Kong, il y a une grande histoire d'amitié, une petite histoire d'amour et de l'action sur le carrelage blanc (ça met le sang en valeur). Bref, un dosage très réussi de nouvelle vague et de thriller.Un mot sur l'idée de départ du film: les assassinats de businessmen russes se multiplient actuellement. Surnommés par la presse française les "émirs venus du froid", ces anciens limitas sont parfois rattrapés par la guerre des gangs. Le producteur du film lui-même, Serge Majorow, a été abattu dans son appartement parisien l'année dernière. Il était arrivé en France à 20 ans, sans le sou. A 35 ans, il travaillait aussi bien dans le commerce avec l'Est, que dans la mode ou le cinéma. Maintenant, il est mort. On ne rigole pas avec les dollars à Moscou.

Limita de Denis Evstigneev avec Vladimir Machkrov et Kristina Orbakarte. >**Agnès Giard.**

Dieu est-il on-line?

L'immensité du Réseau délie les esprits. De plus en plus de connectés sont prêts à voir dans les ramifications d'Internet, la présence de Dieu! Ou tout du moins d'une entité spirituelle qui pourrait à tout moment se manifester sur leur écran. Jon Katz, un journaliste, y poursuit l'âme d'une aristocrate russe morte il y a100 ans. Richard Thieme, un conférencier, y retrouve le Graal à chaque partie de jeu de rôles et les techno-païens contemplent le Web comme une succession de mirages. Mais la foi digitale n'est pas du goût de tout le monde. Ronald Habgood, archevêque de York, considère Internet comme "une concentration d'individus égocentriques, obscènes et paranoïaques." Allez-en paix, mes fils!

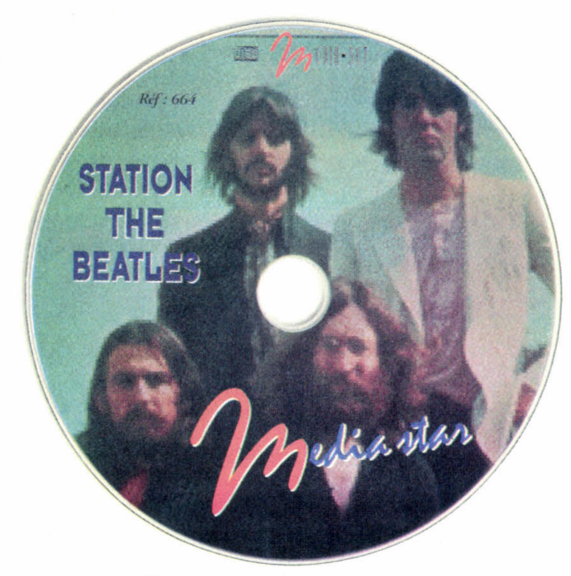
Le fils de Bill Gates ressemble à son père.

Jamais star n'aura à ce point fasciné. A 39 ans, Bill Gates, fondateur de Microsoft et plus grosse fortune des Etats-Unis, occupe sur le marché des logiciels et des réseaux la place d'un ogre. La presse américaine qui a tout révélé sur l'homme, de la couleur persillée de ses chaussettes à ses habitudes alimentaires (une photo de lui buvant du Coca-Cola a fait le tour du monde) vient de trouver une parade pour nourrir la légende tout en l'écornant. Un fils spirituel, un brutus des logiciels, bref... un dauphin doublé d'un concurrent vient d'arriver. Mais pas d'affolement! Malgré les spéculations conjugales de certains tabloïds, le nouveau Bill Gates n'est qu'un bon gros gars costaud en polo jaune. Aussi expert en junk-food qu'en logiciels, Marc Andreessen, 24 ans, est le jeune nerd à qui l'on doit Mosaic, le programme de navigation sur Internet. Endoté de quelques millions de dollars supplémentaires depuis l'entrée en bourse fracassante de *Netscape* (la société qu'il co-dirige avec Jim Clark, requin d'affaires et fondateur de *Silicon Graffics*), Marc Andreessen est le premier "challenger" sérieux de Bill Gates. D'énormes espoirs sont fondés sur lui par les milieux d'affaires et le "cyberkid" pourrait bien se révéler à la hauteur. A l'instar de Bill "Brother", Marc Andreessen est connu pour son arrogance et son génie des affaires. Comme lui, il devra régler ses litiges judiciaires avant d'envahir le marché (ses anciens camarades de l'Université d'Illinois lui réclament des droits d'auteur pour la création de Mosaic). Et comme "tonton" Gates, il n'a qu'une angoisse: d'où viendra... la relève.



fatal error

Grotesques. Honteux. Minables. L'essentiel des produits à éviter d'urgence! Par Marius Canto.



Station The Beatles

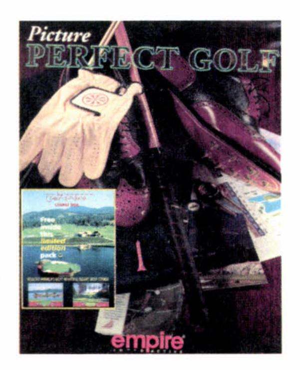
Ils sont au moins trois qui ne souffriront pas trop de s'être faits CD-Romer. Pete Best, Stuart Suttcliff et John Lennon, les trois Beatles manquants à l'appel, ne seront certainement pas dérangés par le nouveau produit de Mediastar. A vrai dire, il ne doit pas trop déranger non plus Georges Harrison, Paul McCartney et Ringo Star... Ils n'y jetteront certainement jamais un coup d'oeil. Tout comme vous. Du moins si vous suivez mes conseils, ce que je vous recommande vivement. On aurait pu s'en douter avant même de l'essayer. On commence à s'habituer aux produits Mediastar. Après un Elvis dramatique, ils nous refont le même coup avec les joyeux drilles de Liverpool. Est-il besoin de rappeler les points faibles? Allez. Juste pour le plaisir: interface dont la simplicité n'équivaut qu'à la faiblesse, qualité déplorable des documents vidéo joués au format timbre poste, manque de richesse documentaire, écrits approximatifs... Elvis s'en sortait finalement grâce au CD-audio livré en bonus. Il est absent cette fois-ci et c'est en toute quiétude que nous pouvons achever ce produit qui dépasse les bornes. Nous ne pouvons recommander l'achat de ce CD-Rom qu'à un seul type de personnes: le fan inconditionnel, le collectionneur, qui devra se contenter d'entreposer ce produit avec ses autres pièces rares où il pourra accueillir à loisir les toiles d'araignées pour les siècles à venir. Quittons-nous sur une devinette: quelle légende du Rock'n Roll sera massacrée d'ici deux mois par Mediastar?
Station The Beatles, Mediastar, environ 290 francs de trop.

Cantal Auvergne, Terre d'évasion.

"Saviez-vous que le Cantal est la seule région de France dont le fromage porte le nom?". Avec une mine réjouie et resplendissante, le président du Conseil Régional du Cantal vous accueille pour un voyage inoubliable. Ah! Le multimédia! Un mot magique! Tout le monde en parle, tout le monde en demande: ça doit donc être bien cette chose là... Comme au Conseil Régional du Cantal on s'occupe plutôt de fromages, on ne sait pas trop ce que c'est. Mais on est habitué à avoir quand même pas mal d'idées brillantes. La France entière jubile encore au souvenir d'un des slogans lancés par l'Office du Tourisme local qui s'étalait en grandes lettres brillantes à l'arrière des voitures: "Cant'allons-nous dans le Cantal?"... Jacques Seguela aurait certainement pas mal de boulot dans la région s'il s'installait comme conseiller en communication.
Bref, au doux pays du "fromage qui est le seul à porter le nom de sa région" (bis repetitam ad libitum), on a voulu tâter de la galette de résine. Il a fallu faire appel a des experts. Le travail fut dur mais le résultat devait être glorifiant: une présentation multimédia interactive (ça se corse) de la région... Bingo! Tout y est: la gastronomie, les villes, les musées, les fromages, les marchés locaux, les sorties, les randonnées, le Président du Conseil...
Bon, c'est sûr, on s'embête un peu... Non. Pour une fois je serais honnête: moi, Marius Canto, j'ose clamer haut et fort que ce produit n'a aucun soupçon d'intérêt. Mais bon, c'est un avis. Ce n'est pas trop grave. Ça ne poserait pas trop de problèmes si, au moins, la réalisation était bonne. Mais on vogue d'erreurs techniques, qui rendent l'installation cauchemardesque, en graphismes dignes d'un éducatif réalisé par des enfants en bas âge. Bref, il n'y a rien à tirer de cette "Terre d'évasion" promise. Ça devrait suffire.
L'épreuve du tir sur l'ambulance se termine. Le Cantal est un bon fromage et un très mauvais CD-Rom.
CD-Rom PC à ne pas acheter quel qu'en soit le prix.



Picture Perfect Golf



Outre leur tendance à apprécier l'humour de Benny Hill, les anglais ont un autre vice. Ils aiment se promener en short sur des pelouses trop bien entretenues: ils aiment golfer. Soit dit en passant, c'est une activité plutôt sympathique. On se demande parfois comment une activité de ce genre a pu connaître autant d'adaptations sur micro, mais nous ne sommes pas là pour donner les réponses à toutes les questions fondamentales. Par contre, on peut facilement expliquer pourquoi *Picture Perfect Golf* a vu le jour. C'est tout simplement une erreur. Tout le monde a le droit à l'erreur, Lyriq (l'éditeur) aussi. N'en parlons plus. Ce jeu ne se vendra de toutes façons pas assez pour qu'une séquelle vienne encombrer les rayonnages des magasins.
Picture Perfect Golf est tout simplement étonnant. Il ne propose qu'un seul parcours de 18 trous, aucun adversaire géré par l'ordinateur, ... En bref, ce n'est pas jouable. Le concept est pourtant fort simple: au lieu de dessins, vous serez emmené au fil de vos drives de prises de vues photographiques en prises de vue. Comme vous ne pouvez envoyer la balle que vers un des emplacements photographiés et que le photographe a été économe, votre parcours sera assez étrange. En gros, vous ne contrôlez presque rien, mais ce n'est pas grave car vous n'acheterez pas ce jeu. CD Rom PC, Lyriq, 386 minimum, beaucoup plus cher qu'un parcours au golf de St Quentin en Yvelines.



L'encyclopédie de la sexualité.



Je suis perplexe. Je ne trouve rien à redire quant à la qualité technique de ce produit... Ce n'est pas possible. Il doit bien y avoir un hic quelque part. Bon. Admettons que le produit soit buggé (il y a toujours un bug qui traîne). Le ton de la narratrice n'est peut-être pas parfait, un peu trop clinique pour un tel sujet. A part ça ce CD-Rom fonctionne plutôt bien. L'interface est même loin d'être désagréable. Pas très délirante, mais efficace.

Non, si ce CD-Rom trouve bien sa place dans la fournée bimestrielle des produits à jeter avant même de les avoir achetés, c'est surtout pour son ineptie totale.

L'encyclopédie du sexe est un produit assez dur à classer. Il s'agit bien d'une encyclopédie... Didactique, elle aborde tous les aspects de la relation sexuelle, de la différence mentale et physiologique des deux sexes à la meilleure façon de pimenter les relations passionnelles (fellation, bondage, vibromasseurs...). Tout est expliqué le plus clairement du monde, avec force documents photos et vidéo. Sur la boîte s'étale de toute façon un "plus de 50 minutes de vidéo non équivoques" qui annoncent la couleur. Inutile de dire que je connais désormais parfaitement l'anatomie du Monsieur et de la Dame qui ont servi de modèles... Pas d'équivoque, sans pourtant jamais tomber dans le véritable X. Reste un petit détail: mais à qui peut donc bien s'adresser ce produit? Le côté pédagogique laisserait bien penser que le Nerd, créature mi-homme mi-lunettes et boutons, toujours couplée à un ordinateur, serait une cible idéale. Une tentative d'explication de la vie pour ceux qui la vivent par procuration, de l'autre côté d'un clavier? Ou bien serait-ce tout simplement un prétexte pour fournir du X sans le nommer? Difficile d'apporter une réponse. Par contre, il semble évident que dans les deux cas, l'encyclopédie du sexe soit totalement inutile.

1ère possibilité: vous êtes un Nerd. Pas de chance. Ne vous enfoncez pas encore plus. Allez voir comment ça se passe dans la vie. Pour de vrai. Avec des gens. Pas des CD Roms.

2ème possibilité: vous cherchez à acheter un CD-Rom chaud. Il y en a des centaines moins chers avec tout ce qu'il faut là où il faut en quantité supérieure.

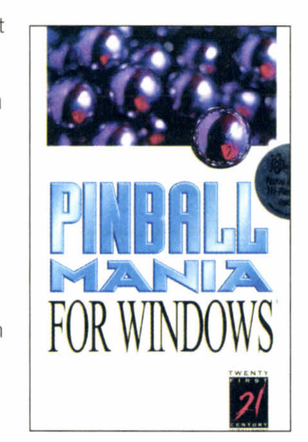
Conclusion: exit *L'encyclopédie du sexe*. CD-Rom PC, Telstar, 440 fr. de trop.



Spectre/VR

Le Cyber a envahi le monde du jeu vidéo. Johnny Mnemonic, Burn Cycle ou Club Dead ne sont que quelques représentants de cette vague déferlante. Situé dans des univers futuriste emphétaminés, un des thèmes centraux du genre est la technologie. L'aspect technique des jeux s'en ressent. La qualité laisse rarement à désirer. US Gold ne pouvait pas ignorer cet engouement récent. Heureusement, ils avaient en stock l'antédiluvien Spectre VR, un antique jeu Macintosh. D'accord, le jeu est un peu vieux. D'accord, il est totalement dépassé. D'accord, il fait un peu tâche en comparaison des titres qui sortent tous les mois. Mais il y a du Cyber dedans. Le thème n'est-il pas une course du futur retransmise sur la chaîne câblée "Cyber channel"? Hein? Qu'importe l'esthétique à la Tron qui nous rappelle en nous ravissant un Tempest, sorti par Atari au début des années 80. US Gold a tout de même profité du support CD pour changer un peu l'habillage, ajouter quelques séquences vidéo et quelques textures à la 3D. Un constat s'impose: ce n'est pas suffisant, loin s'en faut. En jouant à *Spectre VR*, on a tout d'un coup l'impression d'avoir fait un bon de quelques années en arrière. Même le manque total de fluidité du jeu (qui nécessite un Pentium!) à un arrière-goût de passé rance. Les produits réchauffés sont rarement bons, celui-là ne l'est pas. C'est aussi simple que ça. CD-Rom PC, US Gold, 486DX2/66 8 Mo minimum, 290 francs environ.

Ils l'ont fait, ils vont LE REGRETTER!



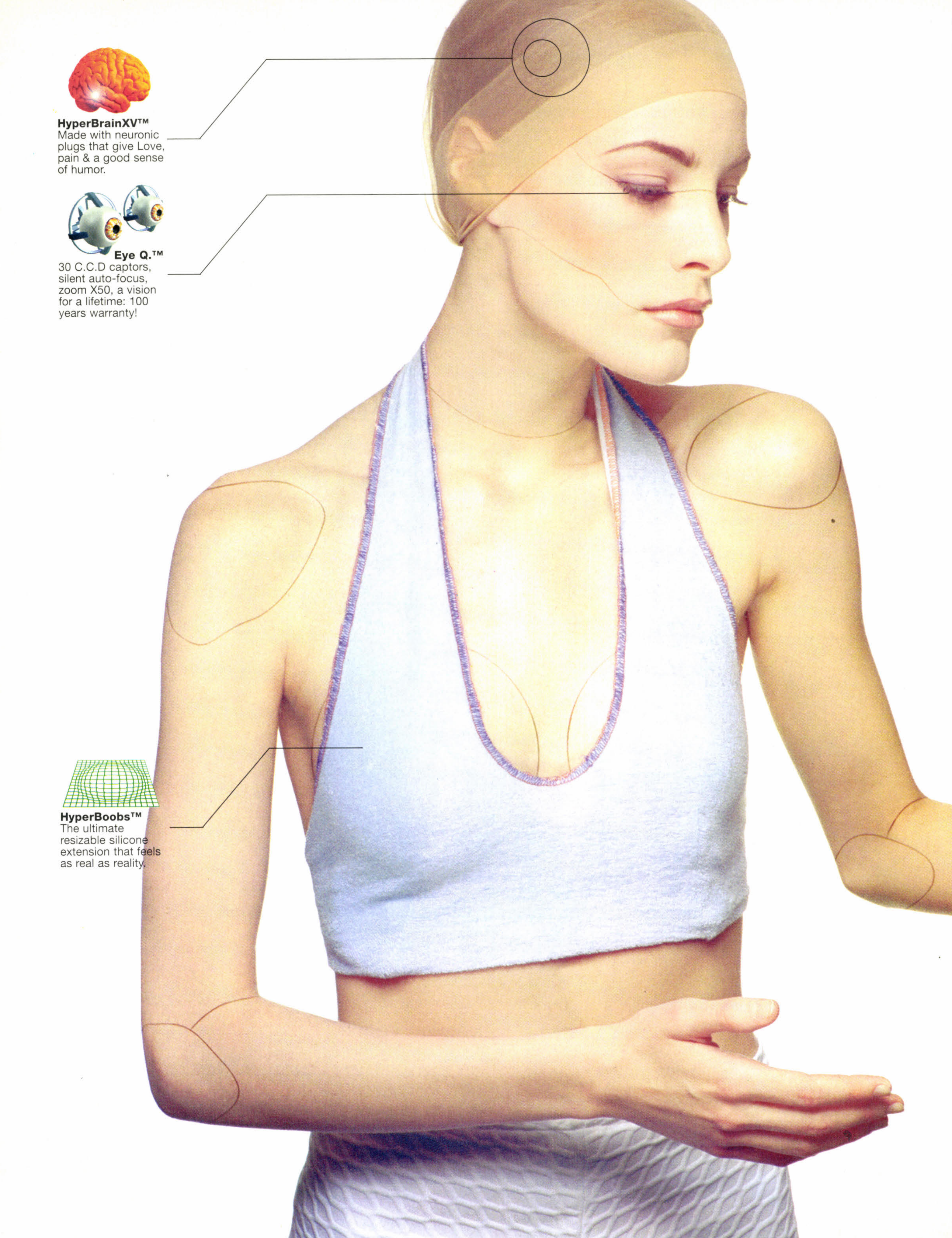
Pin Ball Mania pour Windows

Il manque l'odeur du café, les mégots de cigarettes et le goût de la bière. Il est difficile de recréer l'atmosphère vivifiante des bruyants débits de boissons sur un PC sous Windows. Mais on peut toujours essayer. US Gold nous propose de revivre nos heures de gloire adolescentes avec sa nouvelle compilation de flippers.

Ces billards mécaniques synthétiques sont assez bien faits et amusants, j'en conviens. On peut tout juste déplorer le comportement erratique de la balle, qui s'arrête parfois pour repartir illico presto... Il semble également que, sur certaines machines, le passage aux modes graphiques supérieurs à 320*200 soit un véritable calvaire. Mais il y a comme un autre malaise au pays de la bière digitale.

Tout d'abord, ce produit n'est qu'une vulgaire compilation Windows de jeux DOS qui commençaient à dater.

Mais il y a bien plus grave: *Pinball Mania* s'amuse à toucher à la configuration de Windows. Après l'installation, ô surprise, le fond de votre bureau a été modifié et vous bénéficiez également d'un nouvel écran de bienvenue! Windows est une petite bête bien trop fragile et sujette à l'erreur pour qu'on s'amuse impunément à changer les configurations des utilisateurs! Le programme de désinstallation ne fonctionne pas correctement et vous devrez enlever à la main les éléments ajoutés. Une horreur. CD-Rom PC, 486 minimum, 300 francs de trop pour détruire votre Windows.


HyperBrainXV™
Made with neuronic plugs that give Love, pain & a good sense of humor.
Eye Q.™
30 C.C.D captors, silent auto-focus, zoom X50, a vision for a lifetime: 100 years warranty!
HyperBoobs™
The ultimate resizable silicone extension that feels as real as reality.

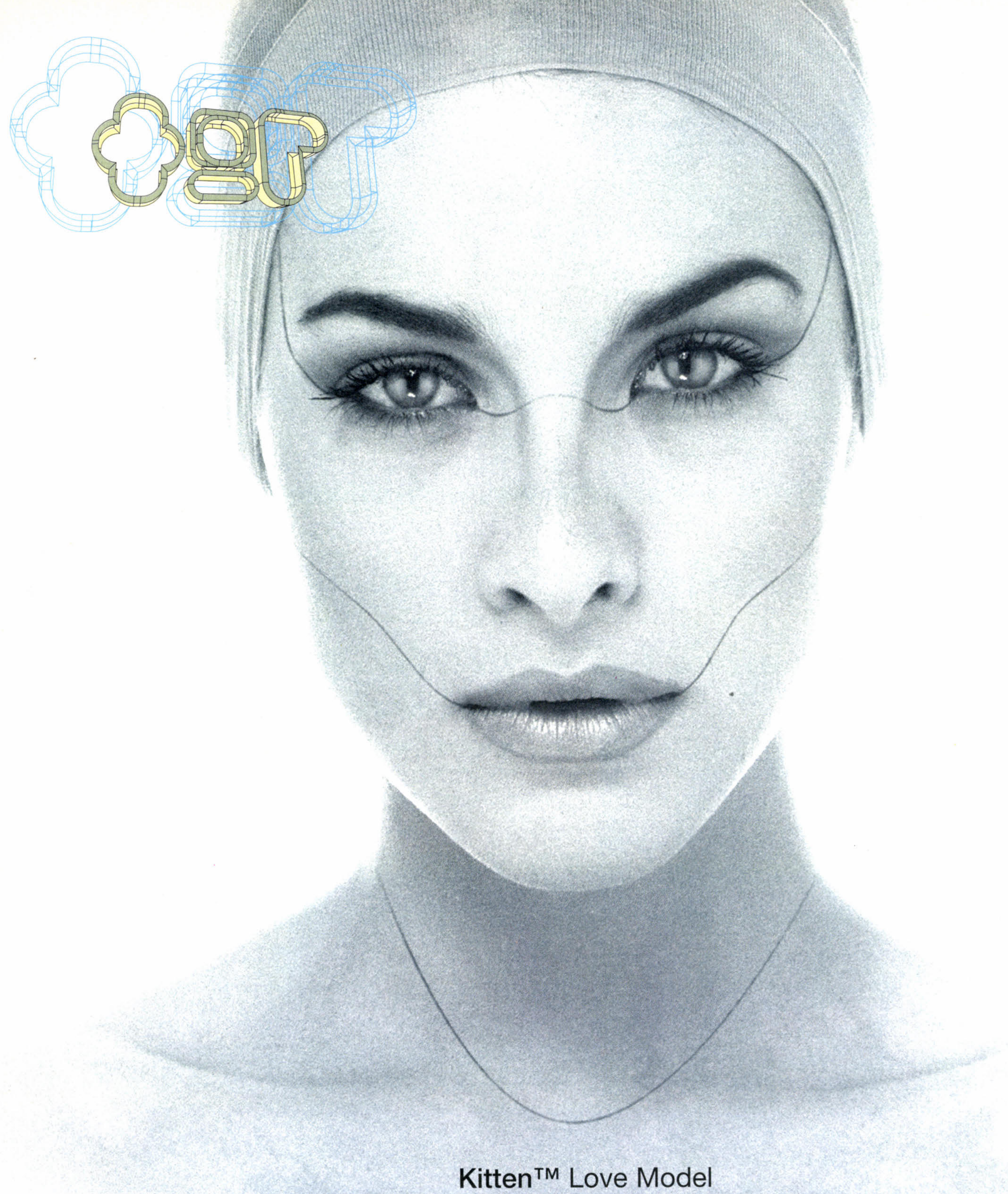


SkinJob™
As smooth as silk & bullet proof. All skin material can be removed and changed. Many choices of color.

Photo: Pierre Andreotti. **D.A:** Wolf. **Stylisme:** Natacha Gauthier. **Make Up:** Géraldine. **Modèles:** Zoé + Sandra Corniche chez Elite +

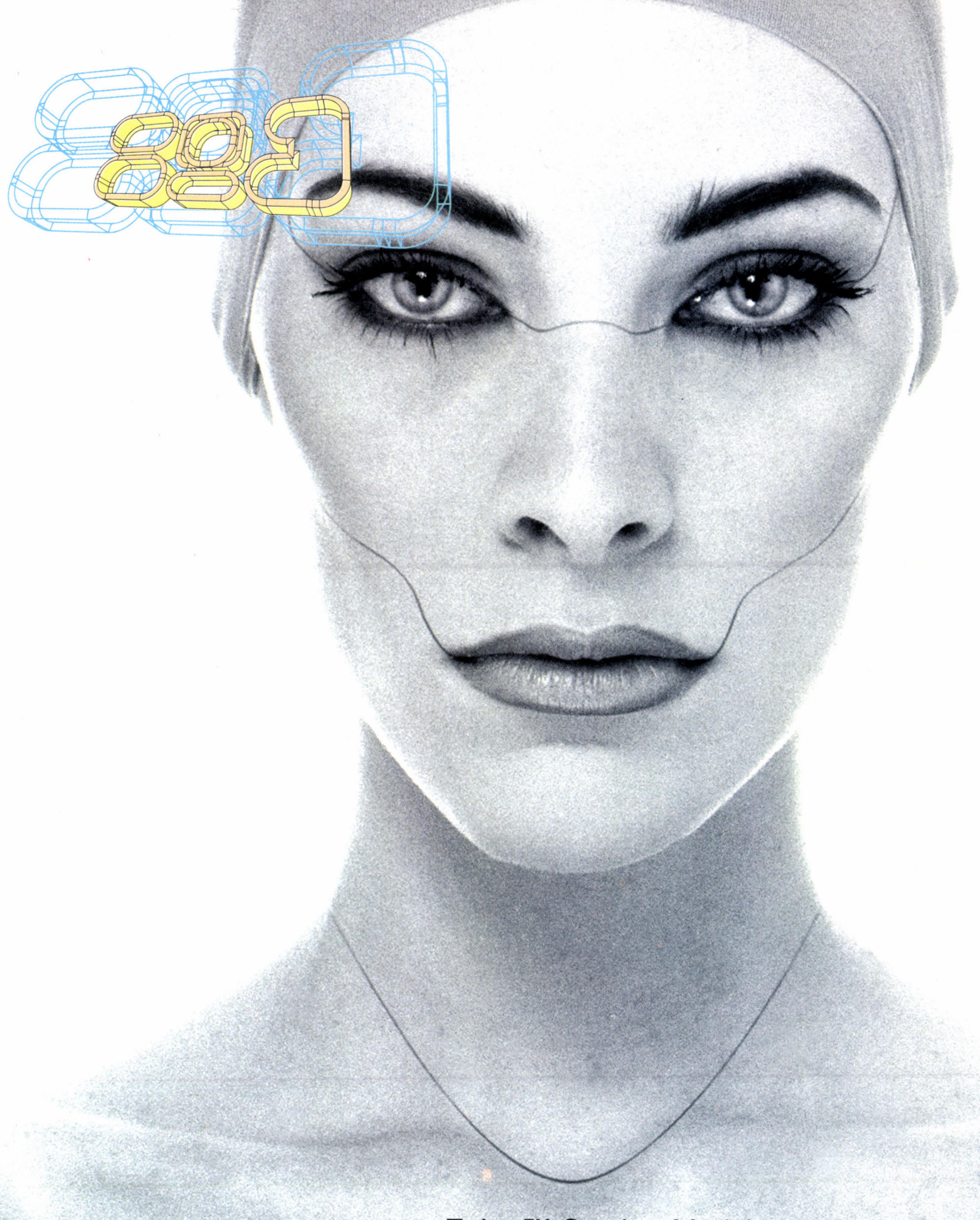
technologiquement correct<

Quand la morale sera balayée par le marketing, l'acheteur pourra enfin se payer l'ultime objet de consommation: l'humain amélioré génétiquement. Ça vous fait peur?



Kitten™ Love Model

Specially designed for sensual situations,
Kitten™ is the ultimate product for
pleasure seekers. Enter a simple &
satisfying relationship with our genetic
slave. She will never say —"No",
and you will never regret it.
Access: kitten@geneprod.com



Zohra™ Combat Model

Specially designed for the street scene, **Zohra™** will protect you in every situation. Skilled in Close Combat & handgun shooting, **Zohra™** is the genetic answer to urban violence. Just ask: she will kill at will just for you.
Access: zohra@geneprod.com

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

Antisèche

par Ariel Wizman

>Les réponses aux questions suivantes n'intéresseront ni les délinquants norvégiens, ni les experts en dégâts des eaux nés avant 1910. Les mères de familles de 17 enfants ne les liront sans doute pas. Et nous le regrettons.

>Y a-t-il des lois religieuses défendant d'aller déjeuner chez McDonald's?

Non. Loin de là. En 1992, la cathédrale de Salisbury, en Angleterre, avait même signé un contrat avec la firme où est employé le si gentil clown *Ronnie*. A l'entrée de l'église, chaque visiteur recevait un rouleau racontant l'histoire de la cathédrale, entouré d'une petite bande aux armes du géant du repas rapide. Beaucoup rebroussaient vite chemin, pourquoi? Une offre leur était faite: pour chaque Big-Mac (ou Mc.Chicken!) acheté, un autre était gracieusement offert. Une forme de rachat qui en vaut une autre.

>J'ai des ennuis en traversant les douanes armé (dring!!). Y aurait-il DES ARMES EN PLASTIQUE?

C'est un élément-clé de la sécurité dans l'avenir. Un pistolet autrichien, le Glock 17, est composé de plusieurs pièces de plastique. Mais 83% de son poids global est encore métallique. Il faut bien maîtriser les armes pour identifier ce danger public en pièces détachées sur le scanner. Pourtant, on estime qu'une arme en plastique à 99% serait viable. Pourquoi ne la fabrique-t-on pas? *Red Eye Arms*, un armurier de Floride avait triomphalement annoncé en 1988 la sortie d'un lance-roquettes (!) en plastique. Le Congrès s'est empressé de voter une loi interdisant toutes les armes dans ce matériau.

> Dans les pubs vaguement "mythologiques" de McDonald's, des personnages comme *Hamburglar* ou *Mayor MacCheese* semblent jouer des rôles-clés. QUI SONT-ILS? Et *Grimace*, comment le situer?

Hamburglar, le hamburger fait monstre, est, selon les représentants de MacDonald's, une créature rigolote, "qui aime bien se marrer", *Mayor MacCheese*, cheeseburger démocratiquement élu, n'est autre que le maire du MacDonaldland, où *CosMac*, grassouillet et rigolard, est arrivé au bout d'un voyage transsidéral. Il y vit avec *Grimace*, difficilement descriptible autrement que comme "une grosse créature violette et floue". C'est "l'enfant qui est en nous" (en tous cas en ceux qui ont imaginé ce continuum spatiotemporel de viande et de volaille). A ce titre, il est l'ami "spécial" de *Ronnie* (le clown). Et si *Grimace* se livre à un peu de remue-ménage dans le MacDonaldland, il est toujours pardonné... Il est marrant, *Grimace*! Et au moins, l'idée d'envahir la Bosnie est bien le dernier de ses soucis.

>Pourquoi, alors que les animaux présentent une immense variété de couleurs de plumes et de pelage, l'homme ne naît-il jamais avec des cheveux BLEUX OU VERTS?

L'Histoire a été plus généreuse en iléadelphes ("monstres dont le corps bifurque dans la région pelvienne et se termine par deux arrière-trains") ou en céphalopages ("monstres unis par le sommet de la tête et en sens inverse") qu'en individus nés avec des cheveux verts ou roses à la naissance. La nature et les teintures Vidal Sassoon ont heureusement remédié à cette injustice. La réponse à la question est: de tels cheveux ne correspondent en aucune façon à une protection naturelle de l'humain contre l'agression du soleil. C'est ainsi que l'on explique la prédominance des blonds au Nord et des bruns au Sud. Pourquoi, alors, n'y a-t-il JAMAIS eu d'exception? Simple. La plupart des chats écrasés sont blancs. Et sourds (ça explique qu'ils n'aient pas entendu la voiture fatale approcher). Le poil blanc s'accompagne de troubles génétiques divers, dont la surdité. Un humain aux cheveux verts devrait présenter un nombre faramineux de tares génétiques associées . Le coiffeur qui persiste donc à jurer qu'une "petite couleur bleue" donne "un look très nature", vous ment.

>Borges a fait des bibliophiles les héros de certaines de ses intrigues métaphysiques. Si l'on considère qu'un D.J. est l'équivalent d'un bibliophile pour les disques, peut-on imaginer qu'un D.J. puisse devenir le héros d'un roman?

Un livre, *High Fidelity* de Rob Fleming (Elgin Books), est en train de donner leurs lettres de noblesse aux D.J's et autres "trainspotters" (ceux qui passent leur soirée à surveiller et noter la sélection du D.J.-une attitude aussi sexy que de se promener avec une poupée gonflable dépassant de la poche). Le héros, un D.J. vendeur dans un magasin de disques est largué dès le début par sa petite amie. Après avoir tenté de classer cette rupture dans un "top-five des grandes ruptures de ma vie", il va chercher consolation dans sa manie -partagée avec des amis, toujours mâles évidemment- du classement tous azimuts. Il est du genre à se poser des questions comme: "Comment ranger mes disques? Par ordre chronologique ET alphabétique? Les deux en même temps?". Ce portrait sans pitié d'une génération de faux cools et de quasi-maniaques est indispensable, surtout pour celles dont le petit ami passe ses après-midis dans les boutiques de techno comme son père les passait jadis au bistrot.

>Si un écureuil et demi mange une noix et demie en un jour et demi, combien de noix est-ce-que neuf écureuils pourraient manger EN NEUF JOURS?

54.

Eloge de la Techno-péquenot

par Francis Mizio

En ce moment même, en France, des gens remplissent fiévreusement un bon de commande des catalogues de *L'Homme Moderne*, de *L'Exemplaire*, ou de *L'Objet du Mois* du *Nouvel Obs*. Certains, les plus atteints, sont même en train d'appeler le télé-achat de Pierre Bellemare, ce camelot cathodique impayable (mais sûrement très bien payé), capable de vendre un sac aspirateur à un poumon d'acier.

> D'AUTRES ENCORE, ni cagoulés ni honteux, se rendent chez des boutiquiers interlopes, qui ont des contacts discrets à Taïwan et qui parlent à voix basse en lançant des regards lourds de garanties d'un an non respectées. Bref, répondant à un besoin aussi obscur qu'irrépressible, pendant que vous lisez ces lignes, des brebis technos égarées achètent des appareils électroniques aux usages proprement ébouriffants, dont la simple évocation laisse rêveur. De la *lampe TV Otika triangulaire* "diffusant une lueur bleuâtre et relaxante", au *micro-oreillette* "pour vivre à la maison les amusantes sensations d'un présentateur télé", du *sèche-ongles portable* au *stylo permettant de signer dans un sauna comme en apesanteur*, tous ces produits, qui rendent bien fades les polémiques sur l'utilité des Personal Digital Assistant, se vendent comme des petits pains. Les âmes sensibles s'apitoieront, tandis que les puristes ricaneront en avançant dédaigneusement que ces gadgets ne sont certes pas technos, mais, assurément péquenots.

>Or, les puristes font là une GRAVE ERREUR, car c'est plutôt l'éloge de ces gadgets qu'il convient de faire. En effet, demain, vous et moi serons peut-être heureux que ces produits pseudo-technos existent. Vous et moi céderons peut-être aux sirènes de la techno miroir-aux-alouettes. Et le pire, c'est que nous serons comblés.

Ainsi, après une soirée arrosée/agitée, alors qu'une meute de poussins pépie à tue-tête dans votre crâne, êtes-vous certain que vous n'irez pas acheter un *cendrier aspire-fumée magique à ouverture automatique*, un *testeur d'alcoolémie* ou un *auto-tensiomètre électronique*? Pouvez-vous jurer que vous ne ferez jamais l'acquisition de la *montre "radio-contrôlée la plus précise de l'univers qui se règle sur l'horloge de l'Institut physico-technique de Brunswick"* alors que vous ratez quotidiennement le bus pour vous rendre à ce fichu bureau, qui ne se décide toujours pas à devenir virtuel? Comment savoir si vous êtes immunisé contre cette redoutable maladie contemporaine nommée: La trouille des bestioles méchantes? Celle-là même qui incite à acquérir *l'anti-vers à bois électronique, le repousse-animaux universel à 3 fréquences d'ultrasons, le repousse-chiens, l'anti-nuisible efficace sur 200 m²* et *le repousse-oiseaux sur 1000 m²?*

>La vie étant ce qu'elle est -et parfois plus encore- personne ne peut en effet assurer que l'Amour, lui-même, ne vous contraindra à détenir un *coupe-poils du nez et des oreilles électrique*. Aucun homme ne peut se douter -tant qu'il n'a pas entendu dire par la personne dont il rêvait depuis des mois: "C'est pas grave, ça arrive à tout le monde"- qu'il a besoin d'avoir en permanence en poche le *Biopotenzor*, ce "stimulateur par champ magnétique de distribution hormonale et action bénéfique sur les nerfs et muscles des organes génitaux". Voire, si l'incident se renouvelle et commence à lasser l'Autre, qu'il lui faut un *acupuncteur électronique* ?

>En effet, nul ne peut dire, en ce monde cruel, qu'il n'aura pas recours dans le futur à la TECHNO-PEQUENOT. Rien ne prouve qu'une épée de Damoclès électronique noire laquée, résistant à une pression deux atmosphères et conçue par la Nasa (piles non fournies), ne menace pas de scier les barreaux de notre échelle de valeurs?

>Aussi, technos de tous les pays (levez-vous S.V.P.), contemplez avec respect la *télévision de poche portative Citizen écran 5,5 cm*, le *testeur universel de lampe et prise électrique*, la *radio-oreillette à antenne*, le *dialer 32 k*, le *data bank vocal qui affiche le numéro de téléphone à l'énoncé du nom du correspondant, l'alarme-personnelle à bouton panique, la traductrice parlante 5 langues*, le *stylo pense-bête enregistreur ou la carte mémo (2 pistes)*, le *téléphone-portable amphibie ou les pochettes étanches et flottantes "pour appeler de sa planche à voile avec son GSM"*. Car demain, qui sait, subitement, en allant chercher le pain, vous serez chef de bloc ou grand vizir, James Bond ou Indiana Jones, gérant de lavomatic ou castreur de dindon.

Et, alors, quoiqu'il puisse arriver, cette techno là pourra vous sauver.
(Musique, S.V.P.).<

J'obéis à la voix

accélérations

Les pages régulières, à l'usage de ceux qui pensent clair, jouent franco et s'énervent vite.

la techno rend-elle séduisant?

par Ariel Wizman

"Anorak", "Windows", "Canada", "Asimov", "Double foyer", "Fortran", "Nobacter"...

>Tous ces mots présentent entre eux de curieuses résonances. Comme s'ils traçaient, elliptiquement, les contours d'un personnage destiné à ne pas se reproduire, d'un mode de vie d'où sont exclues les parties de jambes en l'air, d'un univers où l'on a plus souvent rendez-vous avec un vieux camarade de lycée pour jouer à un jeu de rôle qu'avec Miss Glamour 95... On a très vite envie de peupler cet univers de noms propres: Jobs et Wosniak (dits "Cheveux sur les oreilles" et "Cravate géante"), Kapor et Gates ("Récho" et "Frigo"), Alain Afflelou (grand fournisseur de lunettes cerclées de métal).... Et l'on réalise: ceux qui avaient lié leur destinée à celles d'un Mac, d'un PC ou même d'un Kray, n'en menaient pas large à l'heure du concours de Beauté. La conséquence était, pour beaucoup d'entre nous, aux moments des choix de carrière, des questions comme "L'informatique? Vraiment? Est-ce-que ce truc ne rend pas moche? est-ce-que j'aurais encore des copines?

>Quelques modèles alternatifs avaient pourtant commencé dès 74-75 à apparaître: l'idée que l'on pouvait être hippie et informaticien n'était pas sans présenter un certain exotisme... L'effet durait en général jusqu'à ce que l'on tombe sur une photo d'une horde de la Silicon Valley en plein brainstorming. On était alors frappé par le nombre de tongs présentes sur la photo, souvent supérieur au nombre de pieds de ladite horde. Le mythe vacillait... La culture electro-pop naissante, le fait qu'un musicien parlant d'ondes LFO, de Delay ou de langage Midi pouvait, au même titre que Hendrix ou Bryan Ferry, faire la couverture de Rock & Folk, donnait de l'espoir. Et pourtant, allez là où les filles ont des seins plus gros que nature et des lèvres en forme de pneu et criez "Des amateurs pour Ralf Florian, le type de Kraftwerk?". Ou plutôt n'y allez pas... l'expérience pourrait s'avérer pénible.

Et l'on réalise: ceux qui avaient lié leur destinée à celles d'un Mac, d'un PC ou même d'un Kray, n'en menaient pas large à l'heure du concours de Beauté.

>Beaucoup, donc, S'ETAIENT RESIGNES. A d'autres les corps nus sous des douches de champagne, à nous les soirées Kobold et Mazagran. L'amateur ou le professionnel de l'informatique n'avait personne de sexy à qui s'identifier et n'était destiné à scorer qu'à son club de Go ou sur son lieu de travail... et avec son outil de travail. Quand soudain...

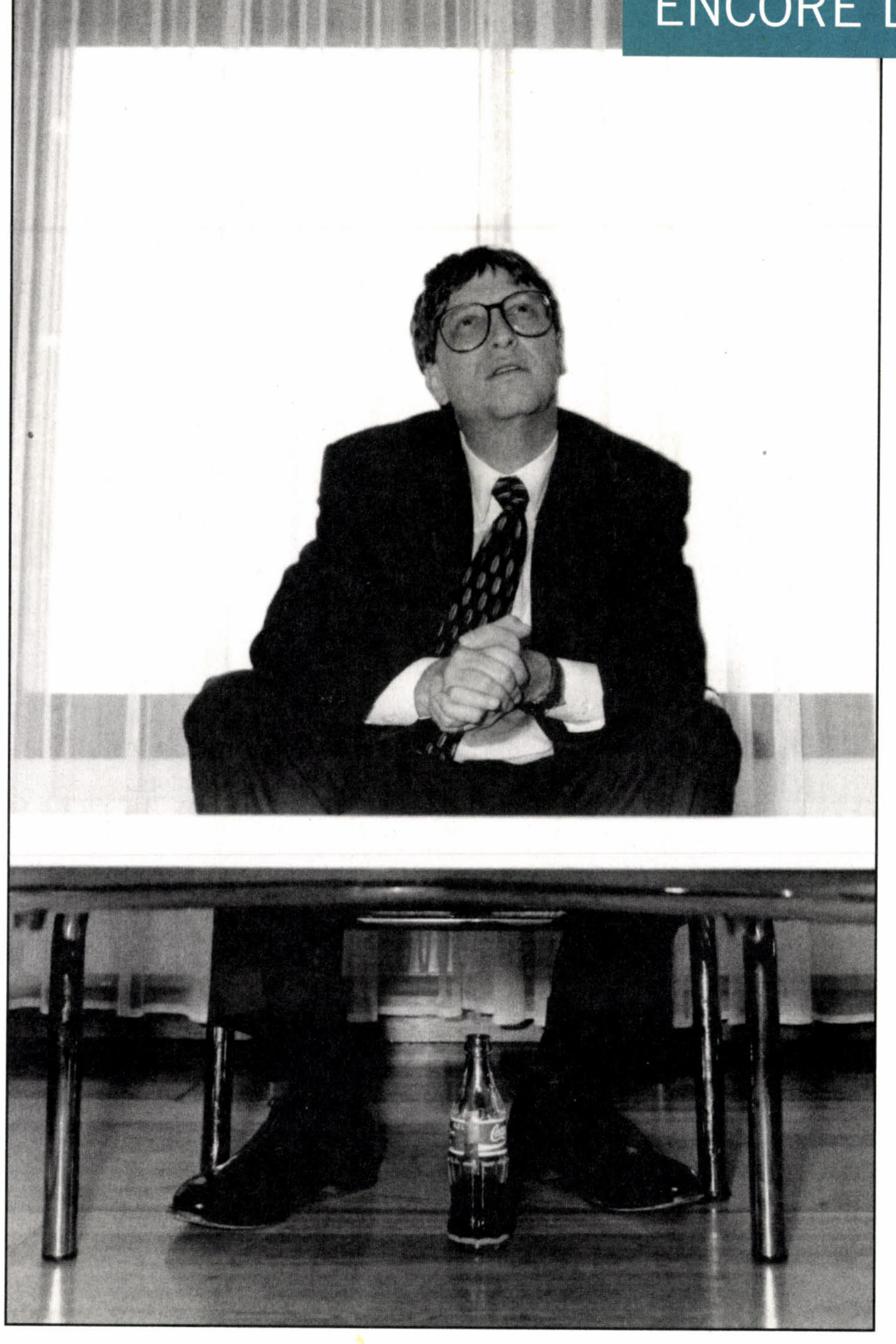
>L'Internet, l'interactivité, le cyber, les hackers, la techno, le look "Nerd"... tout semblait indiquer, à l'aube des années 90, que l'injustice faite aux amis des machines intelligentes allait être réparée. L'homme qui avait passé sa journée à pianoter joyeusement en Unix était aussi celui qui s'agitait le soir venu sur les podiums de rave, passait en procès pour sampling, créait des univers fascinants en 3D, défiait les systèmes de contrôle avec des lignes de code... Le matin c'était du même chandail trop large qu'il était vêtu, mais la différence est qu'il était souvent suivi d'un ou de deux photographes à la solde des fabriquants de prêt-à-porter du Sentier. Comment expliquer tout cela? Comment expliquer que le boum-boum des boîtes à rythmes et le tap-tap des claviers ergonomiques soient devenus les mélodies de l'amour fin de siècle?

>Il y a d'abord -si l'on veut percer le mystère- à comprendre le changement radical dans l'Etre des machines elles-mêmes. De rigides et opaques, elles sont devenues flexibles, intelligentes, voire "sensibles". On les effleure, on établit des relations, on vibre... ceux qui les manipulent sont donc plus volontiers perçus comme "sensuels" (bon, n'exagérons pas non plus). Mais ce n'est pas tout, les machines donnent également accès à des univers complets, chatoyants, souvent poétiques pour ceux qui en ignorent tout. Elles évoquent de vastes territoires parfois plus fascinants que les étendues appalachiennes inlassablement parcourues par les Hell's Angels de St Tropez... c'est le Réseau (95% de mâles sur Internet aux USA), l'inconnu, la "navigation" chère aux créateurs du Mac. Et puis il y a la musique, ces auteurs-compositeurs-interprètes intriguants,

capables de pondre en deux heures un tube avec une souris et un écran, avant de le graver sur un disque sans label ou ils écriront à la main un nom du genre "Delta 49" by Extropian Flux.. Idoles pop sans visage... Il y aussi ces types comme Phiber Optik, Robin des Bois hackers qui regardent le système (c'est-à-dire cette détestable compagnie d'assurances qu'on a tous dans le nez) face à face sur leur écran, avant de balancer une "bombe logique" (mmh! ... aaah!) dans l'ordinateur central. Enfin, il y a le style Berlusconi, que les italiennes ont plébiscité aux urnes pour son look de porteur de téléphone portable... Tout cela a donné du Peps à celui qui était jusque là toujours remplaçant dans les matches de volley sur la plage.

>Mais nous ne sommes pas AU BOUT DE L'EXPLICATION. Et il est probable que nous commençons notre redescente des hauteurs des univers digitaux jusqu'aux prosaïques considérations du grand Darwin. D'après

EST-CE-QUE J'AURAIS ENCORE DES COPINES?.



celui-ci, en effet, la principale raison de l'activité sexuelle est la survie de l'espèce. Et nous sommes naturellement attirés par les êtres démontrant la plus forte capacité de survie dans un environnement donné. Dans ce domaine, affronter un tigre à mains nues, allumer une allumette en la grattant sur sa barbe ou crier sa rage sur scène en se roulant par terre, sont des activités qui perdent chaque jour de leur influence. Il n'y aura bientôt plus de tigre, il y aura plus que Super-Mario et ses pizzas volantes, il n'y aura plus d'allumettes, on vendra les cigarettes déjà allumées, et on ne hurlera plus à des kilomètres à la ronde parce que chacun aura son téléphone cellulaire dans lequel il pourra parler très tranquillement, sans déranger son voisin. Vu? Il y aura des machines. Et il y aura des hommes. Et comme ces machines évolueront d'une manière affolante et vite dangereuse, elles deviendront l'équivalent du fameux tigre décrit plus haut. Ceux qui maîtriseront les machines auront l'attrait de Johnny Weissmuler lattant un Barracuda d'une seule main. Pardon, ils en auront certainement encore plus: car à l'attrait de leur compétence technique s'ajoutera celui de leur faculté d'écoute. Ceux qui ne seront pas capables de concentration, de "rush" (surgissement mental) ne défieront jamais la machine, et ne seront donc jamais dans la vraie vie. Tout est dans le potentiel d'évolution, l'affirmation peut sembler terre à terre. Elle l'est. Comme le désir souvent. Dans la sexualité de demain, il faudra compter avec et contre les machines. Au fait, se peut-il qu'elles deviennent un jour encore plus sexy que les informaticiens eux-mêmes?

Lui et sa peau verte: mon Ami des Etoiles.

Une certaine Schwatitude

par Pascal Forneri

>Tout d'abord un livre important. Sur la couverture, UN EXTRATERRESTRE A TETE DE FOETUS VOUS REGARDE AVEC DE GRANDS YEUX NOIRS EN AMANDE. Première page: des humains représentés par des personnages-bâtonnets, anonymes, fuient sous l'ombre menaçante d'OVNI schwa. Sur une autre page, des Schwas assassinent un JFK bâtonnet. Puis, c'est une soucoupe qui aspire d'autres hommes-bâtonnets réduits en mille pièces pitoyables. Parce que cette histoire est racontée sans un seul commentaire, il émane des Schwas un silence énigmatique qui insidieusement, humoristiquement, provoque un léger sentiment de paranoïa et d'angoisse. Qu'est-ce-qui se passe? L'auteur est-il sérieux, blague-t'il? Ce livre, l'oeuvre de l'artiste américain Bill Barker, n'est qu'une pièce dans la ligne des produits de la Schwa Corporation dont l'objet est de nous protéger, nous terriens, contre cette terrible menace venue du ciel. Ils sont partout, ils nous contrôlent et la défense doit s'organiser. Heureusement, il y a le Kit de Défense Anti-Schwa.! Pour éviter l'abduction, un Patch pour Refouler les Extraterrestres (TM), puis des autocollants "Restez éveillés!", un Déceleur à Distance (TM) qui permet de différencier un OVNI Schwa d'un simple nuage, le Détecteur de Schwa (enduit du miraculeux Xenon (TM)) qui clignotera en rouge en présence d'un extraterrestre, etc. "Prudence est mère de sécurité" précise le Manuel de Survie à l'Invasion. Et toutes ces figures anonymes, vous, moi, victimes?... "C'est une parodie de la vague de paranoïa et du sentiment d'impuissance lorsque l'on est réduit à de simples statistiques indistinguables, observées par un vaste gouvernement sans visage", raconte Barker. "Schwa est le symbole phonétique pour le son "uh". Ça semble bien résumer ce que je veux exprimer sur l'état de confusion dans lequel est le monde où nous vivons." La ligne des produits de détection Schwa est un fabuleux jeu sur le thème de la parano, du pouvoir, de la peur de l'inconnu, avec en plus une touche de parodie du merchandising. Le Schwa est devenu culte aux Etats-Unis et compte parmi ses fans Terry Gilliam, le "conspiratologue" Noam Chomsky ou le Révérend Ivan Stang, Monsieur SubGenius lui-même. Le Schwa, c'est le dégoupillage de la parano, mais derrière on peut y voir une manifestation sympathique du retour en force de la Mythologie Extraterrestre sur le devant de la scène. Contre le spleen cosmique, rien de mieux qu'un petit coup d'ET. Il y a des vagues d'amour lancées vers l'infini, c'est clair.

La ligne des produits de détection Schwa est un fabuleux jeu sur le thème de la parano, du pouvoir, de la peur de l'inconnu, avec en plus une touche de parodie du merchandising.

>En ce moment, TOUT CE QUI VIENT D'AU-DELA DES ETOILES, FASCINE. Tout d'abord, la série TV *The X-Files* (en français *Aux Frontières du Réel*), véritable culte populaire aux Etats-Unis et récompensé par un Golden Globe Award dans la catégorie meilleure série dramatique. Nous voilà donc bien loin de "NYPD Blues" et de la mode du réalisme TV. Très loin, puisque le slogan de la série est "La vérité se cache là-haut". On n'y parle que d'extraterrestres et de paranormal. Le succès de la série aurait même fait monter en flèche les demandes d'entrée à la section "X-Files" du FBI!

Côté presse, l'ET 1995 fait un carton. *VSD* et son petit bonhomme gris en couverture ont réalisé une vente historique, *Science & Vie* devient progressivement la gazette du cosmique et on ressort l'affaire de Roswell (cas historique d'un OVNI qui se serait

Attention à la surpraiiise!

Monsieur Cibaire ©



Monsieur **Cibaire**

c'est lui!



Bonjour!

Je suis Takao Nakano!

Je suis réalisateur! Dans mes films vous verrez des filles se battre contre des missiles géants, des monstres de métal et triompher de conspirations planétaires! En super-exclusivité pour Mr. Cibaire, je vous fait visiter mon domaine:

LE TOKYO UNDERGROUND!

Accrochez-vous, ça peut surprendre les âmes sensibles!

Suivez le guide!

par Guillaume Wolf :)



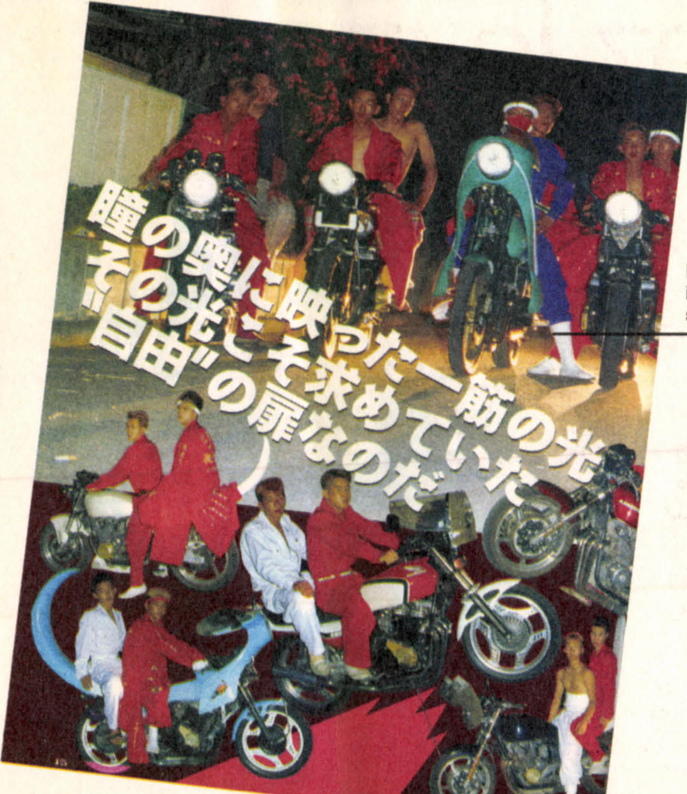
Le dernier film de Takao Nakano!

Intitulé *Skin Massage*, c'est le premier film "grand public" de Takao. Un masseur révèle sur le corps de ses clientes une carte aux trésors invisible, un groupe de militaires veut contrôler le monde, des terroristes diaboliques ont des mains en forme de pinces et enfin des super espions se battent contre un monstre mécanique géant. C'est n'importe quoi, ça part dans tous les sens et c'est pour cela que c'est bon! (voir CD-Rom)



Bosososoku

Contrairement à ce que l'on peut imaginer, LA VIOLENCE EXISTE AU JAPON! Marionnettes des Yakusas, les Bososokus aussi appelés Yakys (petits Yakusas), sont des gangs de très jeunes motards (17-20 ans) qui terrorisent les banlieues japonaises. Equipés d'incroyables motos customisées et d'uniformes délirants, ils vivent dans une réalité alternative rythmée par les poursuites avec la police et les courses infernales entre gangs. Le look bosososoku est très étrange puisqu'il mixe avec audace un look kamikase, un look frime pacotille italienne et un look gothique outrancier. Au résultat, le Bosoku moyen se retrouve avec une banane, une combinaison rouge et les sourcils épilés! Chaque soir, sur la T.V japonaise, on peut voir aux news la police courir après ces voyous pour les enfermer. Le japon déteste ces jeunes qui perturbent l'ordre établi, et pourtant, chaque kiosque à journaux possède sa pile de *Teens Road magazine,* l'organe officiel du mouvement bosososoku. On y trouve des pages mode sur les derniers looks "in", l'actualité des gangs, les nouvelles tendances des customs de moto, un reportage sur les gangs de filles et des pages dédiées aux "vieux" Bosososokus qui ont depuis fondé des familles! Les Bosososokus sont hors la loi, mais *Teens Road magazine assure* leur promotion en toute légalité…



Ils sont jeunes, ils sont violents, ils s'épilent les sourcils et terrorisent la société.



S.M



C'est vrai que l'on trouve partout aujourd'hui ces femmes vêtues de latex QUI FOUETTENT AVEC RIGUEUR LES CADRES FATIGUES PAR LA VIE D'ENTREPRISE! Seulement à Tokyo c'est devenu une spécialité... Avec des décors spéciaux: donjon et pirates, le bon père de famille japonais trouve son compte de bizarreries sensuelles. La grande nouveauté à Tokyo c'est le fantasme du combat de catch féminin. Deux filles s'affrontent en maillot de catcheur sur un ring, se font des prises vaguement érotiques (je te pince un sein, je te tords une jambe, ouille! Je crie un peu ...) et le "client" regarde ce spectacle dans un fauteuil. Séparés par le ring, les filles et le client n'entrent jamais en contact. Devant-lui, une table sur laquelle se trouve un paquet de kleenex. Allez-donc savoir ce qui passe après...

Cannibale

Réservé au Japon, le mille fois couvert Mr. Sagawa fait la promotion du cannibalisme DANS DES CLUBS MINABLES. C'est un *Cannibal Talento*. Après avoir donné dans le genre (pour de vrai) en France dans les années 80 et après avoir miraculeusement échappé à la justice (sa famille est un grand nom de l'industrie), Sagawa écrit des livres et chouchoute son public. Ses fans sont des authentiques maniaques, des secrétaires un peu seules, des branchés, des minettes et un politicien japonais d'extrême droite! A la fin de la conférence, je lui demande en français: "N'avez-vous pas peur qu'un jour quelqu'un cherche à se venger et vous retrouve... Quelqu'un comme moi, par exemple, qui pourrait être là pour vous tuer?" Le monstre pathétique se fige soudain, reste 10 longues secondes sans rien dire puis lance un faiblard et interrogatif: "Euh..., non je n'ai pas peur!" Sous sa sueur grotesque, Sagawa inspire plus de pitié que de haine.



Dans un genre différent mais toujours sur le même thème, une maison de production vidéo s'est spécialisée dans l'horreur. Au programme, tout ce que loi française interdit -ce n'est pas la peine de s'étendre- et une nouveauté: le *Little Cannibalisme*. Une dame se fait faire une liposuccion par un chirugien esthétique, et la graisse récoltée est mélangée dans une soupe qui fait le délice d'un fou. Ce qui nous semble hallucinant n'étonne personne à Tokyo, ces cassettes sont disponibles dans tous les vidéo clubs.

Otaku

"Le succès des mangas en Europe n'est pas dû au hasard, c'est seulement le début d'une invasion totale, non pas dirigée par le gouvernement japonais, mais par les Otakus." L'homme qui parle est le producteur de *Zeïram 2*, le nouveau film cyber japonais (voir T.V dans CD-Rom). On croyait l'Otaku timide et réservé, le voilà agressif et conquérant. Plus étrange, on nous a présenté l'Otaku dans sa version édulcorée (fan de petites chanteuses, de monstre etc.), je découvre une réalité plus particulière, comme ce film de Takao Amemiya destiné aux guns otakus. Le réalisateur prend les dix pistolets les plus puissants du monde et les teste sur un mannequin à l'apparence féminine. L'abdomène a été remplacé par un bloc de terre glaise sur lequel est placée une fausse poche de sang. Le tout est recouvert d'un tee-shirt blanc. Après le premier tire vu au ralenti (explosion du faux sang), on regarde sous le tee-shirt l'impact de la balle et pour bien comprendre ce qui s'est passé, le bloc de glaise est extrait puis coupé longitudinalement pour voir le tracé de la balle. C'est l'horreur, on comprend soudain la puissance de l'engin avec le rendu particulièrement cru du faux sang dégoulinant. Le Gun Otaku adore ça. Les armes à feu sont totalement interdites au Japon mais ce type de cassette fait leur publicité en toute légalité...



Des monstres, du sang, des ordinateurs qui parlent des autres dimensions: que demander de plus!

Fantômes

Tokyo est la ville où devraient travailler les Ghostbusters, en effet, chaque QUARTIER GROUILLE DE FANTOMES. A Sunshine City, le plus grand centre commercial du monde, chacun sait que les murs pullulent de spectres. Le centre fut bâti sur une ancienne prison souterraine dans laquelle ont péri des milliers de soldats pendant la seconde guerre mondiale et on raconte que la nuit, les gardiens sont régulièrement perturbés par l'apparition d'ectoplasmes farceurs. Autre cas très connu, l'hôtel au centre de la ville qui brûla avec tous ses occupants il y a une dizaine d'années. Depuis, il est resté en ruine malgré le prix élevé de l'immobilier. Personne ne veut de ce lieu maudit où les policiers de faction sont martyrisés par des fantômes mécontents. Dernier cas parmi des milliers d'autres, les femmes fantômes qui attaquent les conducteurs de voitures. Ceux qui empruntent le tronçon d'autoroute construit sur leur cimetière risque de perdre le contrôle de leur véhicule et de périr dans un horrible accident. Nous voilà prévenus.





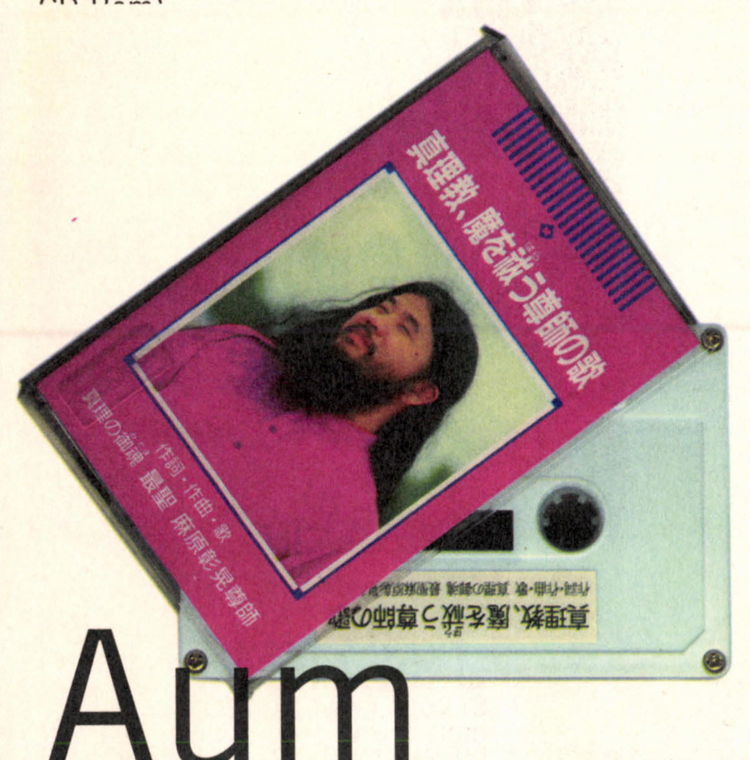
Jésus

Si vous croyez que Jésus est mort sur la croix, VOUS VOUS MEPRENEZ GRANDEMENT! Si vous étiez japonais, vous sauriez qu'il s'agissait de son sosie! En réalité, il est parti vivre au Japon et s'est marié avec une japonaise! On trouve sa tombe dans la ville d'Aomoriken Shigohmachi à quelques heures de Tokyo. Au milieu d'une forêt de pins, sa stèle blanche, très sobre est un lieu de pélerinage obligatoire pour LE CROYANT UN PEU AU COURANT.

Cosplay

LES FILLES OTAKU, ÇA EXISTE! Leur passion consiste à se déguiser en personnages de manga et à pratiquer le Cosplay (Costume Player). En jupettes Sailormoon, elles se dandinent niaisement en chantant en play-back. Bien-sûr, cette activité a un public de pervers, qui voue un véritable culte à ces nymphettes idiotes, VERITABLES POUPEES-FEMMES-ENFANTS. (voir CD-Rom)





Aum

Connaissez-vous LA SECTE AUM SHINRIKYO? On vient de découvrir que ce culte apocalyptique, qui a posé plusieurs bombes chimiques dans le métro de Tokyo, avait d'autres ambitions. La secte s'était lancée dans la production d'armes de type AK47 pour tenter un coup d'Etat. Mais bon..., Asahara, le leader, est maintenant en prison et tout va s'arranger. Mais alors pourquoi les magasins Aum sont-ils toujours ouverts? On y trouve de tout: des autocollants, des livres, des cassettes audio et vidéo et aussi des gens très gentils prêts à vous laver le cerveau! En exclusivité pour Mr. Cibaire, retrouvez sur le CD-Rom la chanson de la secte interprétée par Asahara lui-même: VOUS COMPRENDREZ POURQUOI IL A CHOISIT DE DEVENIR UN DIEU VIVANT ET NON PAS UNE STAR DE LA CHANSON.
;)



Attention!

En Septembre, Takao Nakano sera à Paris POUR UNE SOIREE PERFORMANCE!

Au programme: Cosplay, Sumo feminin et Nunchacku de la mort. En prime, Takao sera aux platines pour mixer des musiques de séries B japonaises des années 60!

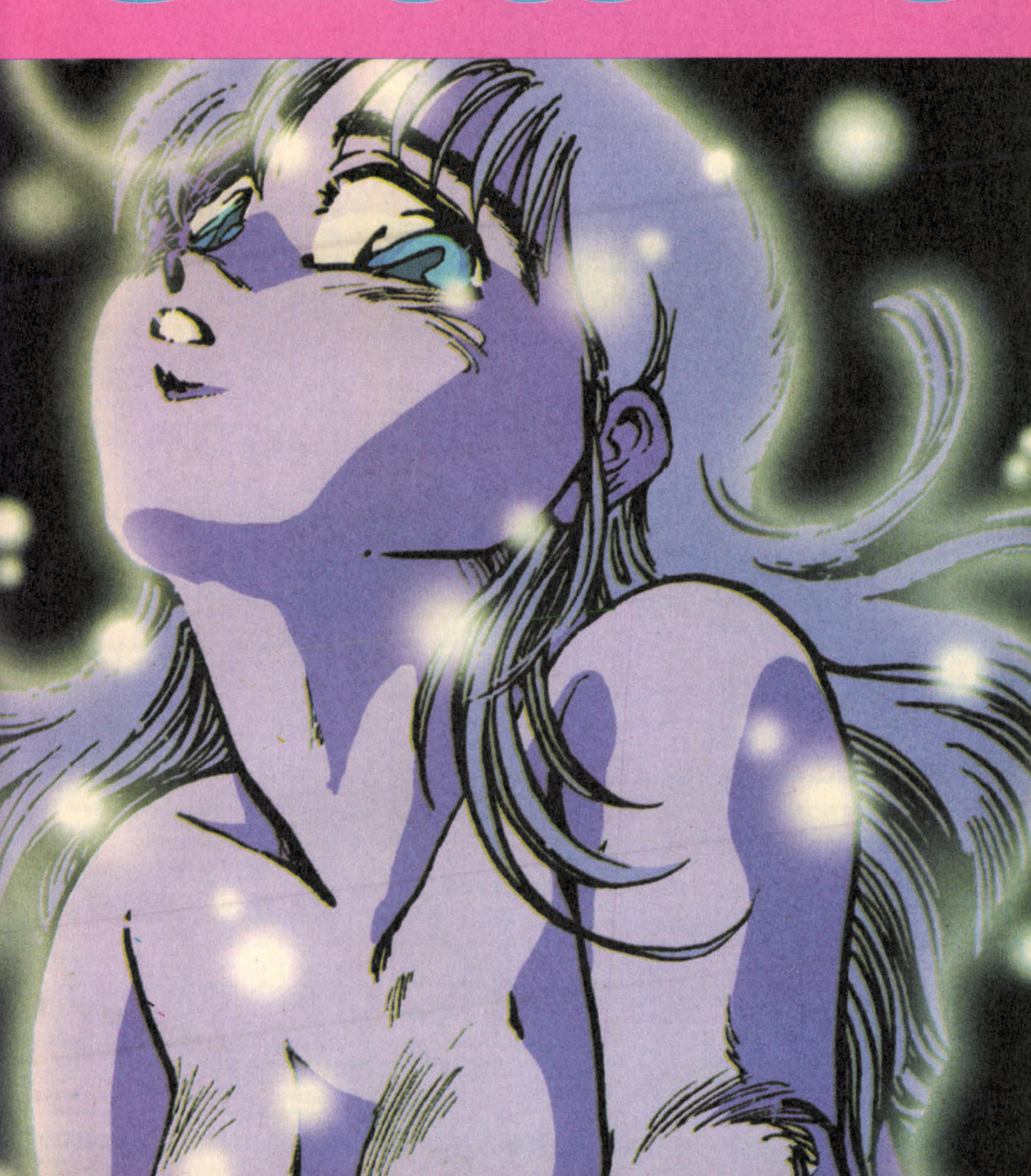
De plus, si le VRAI underground japonais vous intéresse, il faut surveiller la nouvelle revue *Popocolor*, qui sortira au printemps et sera distribuée dans les librairies spécialisées et les galeries d'art.

Renseignements: **49 23 41 16**



dans ces pages
se cache:

Madame Cibaire ©



Bang Ippongi est

dessinatrice de mangas, actrice, chanteuse et fan de moto. Avec un look proche de celui de Nina Hagen, elle fait partie de CETTE RACE D'ALLUMES QUE L'ON PEUT RENCONTRER A TOKYO.

Dessinatrice de

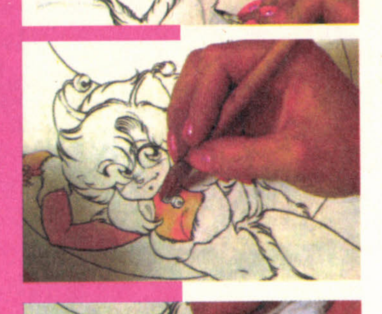


C'est elle!

Bang Ippongi est la star du dernier film de Takao.


Manga
Tokyo

1, 2

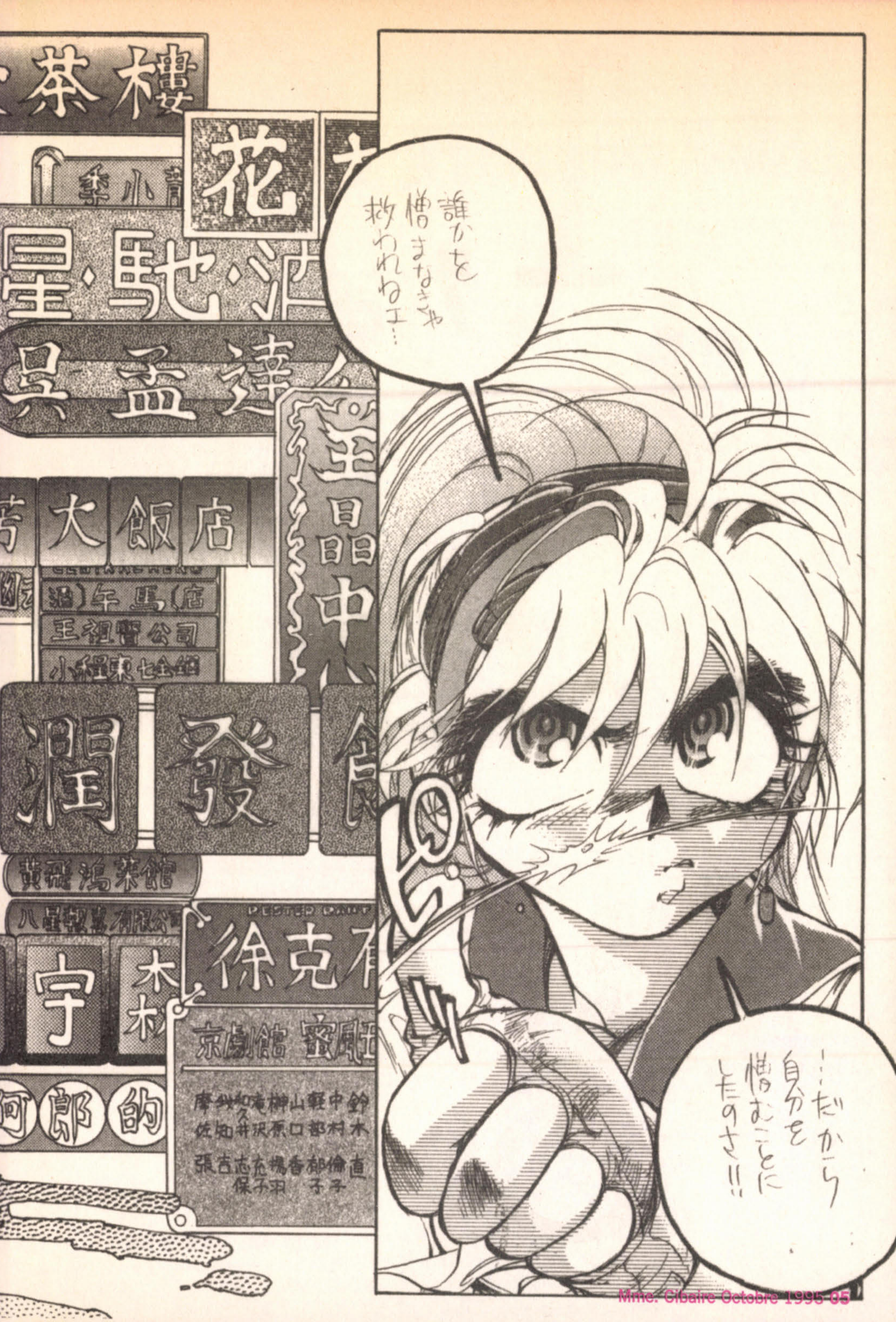




Bang Ippongi aime bien l'enseignement. On la retrouve dans un livre *Comment dessiner des Mangas*, un reportage TV *Comment pratiquer le Cosplay* et dans un film de la sécurité routière "COMMENT CONDUIRE SA MOTO AVEC PRUDENCE".

Vous pensez que son look est préparé pour les médias? Rien ne vaut l'expérience de marcher dans la rue avec Bang Ippongi. Avec sa casquette de cuir, son short multicolore, ses bas résille et ses chaussures japonaises traditionnelles en bois, elle vous fait comprendre que chacun peut vivre dans l'excentricité totale, s'il est prêt à en payer le prix. Pas de regrets, pas de concessions, tout comme ses Mangas, BANG IPPONGI VIT DANS UN MONDE TOTALEMENT JETÉ.

3, 4.


誰かを憎まなきゃ救われねェ…
…だから自分を憎むことにしたのさ!!

Les mangas de Bang Ippongi sont publiés aux Etats-Unis par Venus Comics.



Mes mangas parlent d'Amour et de Bagarres, pour moi, **ÇA RESUME BIEN LA VIE!**

En fait, c'est très dur d'être un artiste manga, tout le monde veut être dans le business **ET IL FAUT SE BATTRE, SE BATTRE, SE BATTRE!**

Ce n'est pas un hasard si dans mes films, je suis une **TUEUSE DE MONSTRES!**



La Réalité Virtuelle en vrai: choisis-toi un personnage
et vis-le tout simplement!

UTAN実用ホビーシリーズ
第一回新連載開始記念
一本木蛮の
マンガの鉄人

HYPER
コミック
スタジアム

よお，集まってきてくれたな！ 観客の諸君!!……いや，師匠一本木蛮 別名・亜州漫帝 の，このページを読むからには，キミは戦士だ!! 本大会では，キミに私の技をいかんなく伝授する。めざせ鉄人！ さあ，戦いの準備はいいか？ わが，コミック・スタジアムへようこそ！

マンガ家の
企業ヒミツ

プロの
テクニック
大公開

指導・監修＝一本木蛮
写真＝今村スタジオ CG＝岡部タカノブ

47

“Comment dessiner des mangas.”







Attention!

En Septembre, Bang Ippongi sera avec Takao Nakano à Paris POUR UNE SOIREE PERFORMANCE!

Au programme: Cosplay, Sumo feminin et Nunchacku de la mort. En prime, Takao sera aux platines pour mixer des musiques de séries B japonaises des années 60!
De plus, si le VRAI underground japonais vous intéresse, il faut surveiller la nouvelle revue *Popocolor*, qui sortira au printemps et sera distribuée dans les librairies spécialisées et les galeries d'art.
Renseignements: **49 23 41 16**



scratché au Nouveau-Mexique, dossier présumé enterré par l'US Air Force). Question "branchitude", LA MYTHOLOGIE EXTRATERRESTRE PLAIT BEAUCOUP À LA FAUNE CYBER puisque *Wired* et *Mondo 2000* aiment publier régulièrement des articles sur le sujet. Ils n'en parlent jamais comme d'une recherche de vérité mais comme un phénomène culturel personnel et attachant. La populace techno-rave, elle, n'en peut plus de se déguiser en figurant de *la Guerre des Etoiles.* Quant aux Angelinos X-ers, il n'y a rien de plus cool que de sauter dans l'auto pour partir passer le week-end près de l'Area 51, au Nevada, à scruter le ciel à la recherche de soucoupes. En cette fin de siècle angoissante et solitaire pour une jeunesse désespérément à la recherche de mythes aujourd'hui cadavériques, l'extraterrestre reste encore debout, toujours crédible, même désiré. Et surtout, sympathique. Cosmico-sympathique.

Oui, l'Area 51: depuis plus de 40 ans le Lourdes de l'OVNI. A la lisière de la Nellis Air Force Range, c'est là que sont testés tous les avions top-secrets comme l'aile volante ou le Stealth-fighter. L'Area 51, surnommé "Dreamland" sur les fréquences aériennes, compte plus d'histoires d'OVNI que n'importe quel autre endroit. Les croyants racontent que les militaires y auraient établi leur centre secret d'étude extraterrestre, sorte de fourrière à vaisseaux spatiaux et résidence forcée pour les Brock et Schnock de passage. Un seul point de rendez-vous pour les vrais accros: une boîte aux lettres au niveau de la borne LN 29.5, seul repère dans ce décor totalement nu, et surtout limite visible de la base militaire à ne pas franchir sous peine d'emprisonnement immédiat. L'Area 51 est un lieu mythique et le mutisme de l'armée face aux questions pressantes ne fait que renforcer la parano. On y ajoutera la publication du texte de loi appelé *The extra-terrastrial exposure law* (1982) qui précise que "le contact entre un citoyen américain et des extraterrestres, ou leur véhicule, est strictement illégal, le contrevenant devenant un criminel immédiatement passible d'un an de prison et $.5000 d'amende. La NASA pourra mettre le criminel en quarantaine, sous garde armée, et sans recours possible devant un tribunal."

>Conspiration de l'Etat silencieux, parano, Schwa, gentils extraterrestres, fantasme de l'ailleurs, exotisme cosmique... Toute la panoplie émotionnelle est là. Pas étonnant que la culture cyber fasse de cette mythologie un totem important. Ce n'est plus la peur très "péril rouge" des 50's mais au contraire un outil de vengeance entre générations. S'adressant à l'ordre: non seulement vous allez vous prendre dans le groin une accélération technologique qui va nous libérer, mais en plus ces petits bonshommes verts, on les veut et on les aura parce que le cyber c'est toute la panoplie futuriste 60's réalisée. Toutes les théories paranos servent de miroir et révèlent des choses profondes sur notre culture, notre société. Avoir envie de toucher le doigt de l'ET c'est positivement chercher à être rassuré, calmé, zen.

CONSPIRATION DE L'ETAT SILENCIEUX, parano, Schwa, gentils extraterrestres, fantasme de l'ailleurs, exotisme cosmique... TOUTE LA PANOPLIE EMOTIONNELLE EST LA.

StringHead.gif
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
Guided Tour What's New? Questions Net Search Net Directory Newsgroups

Barker, le créateur des Schwa explique: "J'aime la forte réaction que provoque chez les gens l'idée même des extraterrestres. Qu'ils existent où pas n'a aucune importance; c'est le seul mythe véritablement excitant qu'il nous reste." <

interactif

Les acteurs de l'interactivité ont la parole.

Un acteur réel est-il plus docile qu'un acteur de synthèse?

> Muriel Tramis

Créatrice du jeu vidéo *Lost in Time*



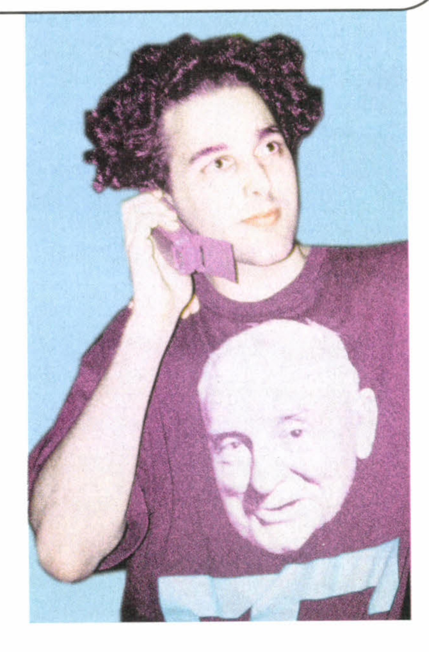
Evidemment non. L'acteur réel n'en fait qu'à sa tête. Il n'obéit jamais: on dit qu'il joue, qu'il interprète. L'acteur réel pose beaucoup de questions car il a besoin de comprendre le texte. De plus, il se fait mal quand on lui demande de sauter de 5m. Il faut régulièrement le rassurer, souvent flatter son ego et toujours écouter ses histoires drôles.

L'acteur de synthèse fait le roulé-boulé et le salto arrière à double injection à la perfection. Il n'a pas d'états d'âme, on n'a pas besoin de le repoudrer toutes les 5mn et avec lui, la première prise est toujours la bonne. Mais il ne rit pas à vos blagues et il ne sait pas pleurer sur commande. L'acteur de synthèse doit être modélisé, l'acteur réel doit être dirigé. L'acteur réel a des émotions, l'acteur de synthèse a une palette de couleurs. Si l'acteur réel crée des liens, l'acteur de synthèse n'a que des points d'attache aux articulations. L'acteur réel a de l'expérience certes, mais l'acteur de synthèse sait exploser, lui, sans mettre du sang partout... Toutefois, demandez à un acteur de synthèse de remonter le sourcil d'un air intéressé tout en roulant une prunelle de velours et en se fendant d'un sourire carnassier! Vous verrez...

Comment réussir à faire de l'argent en créant des sites Internet?

> Cyrus Shaoul

Co-fondateur de EccoSYS. cyrus@eccosys.com



Tout d'abord, il faut être malin dans ce métier. Je pense qu'on ne peut pas faire de l'argent en créant du contenu, en créant des services, mais tout simplement en vendant ses propres capacités techniques, son savoir. C'est ce que nous faisons ici à Tokyo avec EccoSYS. Nous vendons notre capacité à programmer en HTML (langage de création graphique utilisé sur Internet) et en VRML (Virtual Reality Modeling Language). EccoSYS n'a qu'un an d'existence et déjà, nous faisons des bénéfices. En fait, l'important pour moi c'est d'être adapté à la demande. C'est comme ce téléphone cellulaire -le dernier modèle de NTT-: il contient un répertoire,un modem à 14400 bauds, je peux faxer, envoyer des e.mails et si je suis occupé, j'ai même un repondeur. Avec une telle technologie, pourquoi donc devrais-je m'acheter un Newton? L'outil est dépassé! Pour moi, le point capital c'est de coller au besoin du client.

mode d'emploi

Qui nous tuera en premier, les virus informatiques ou les virus biologiques?

>Mark Ludwig

Pape des virus informatiques.



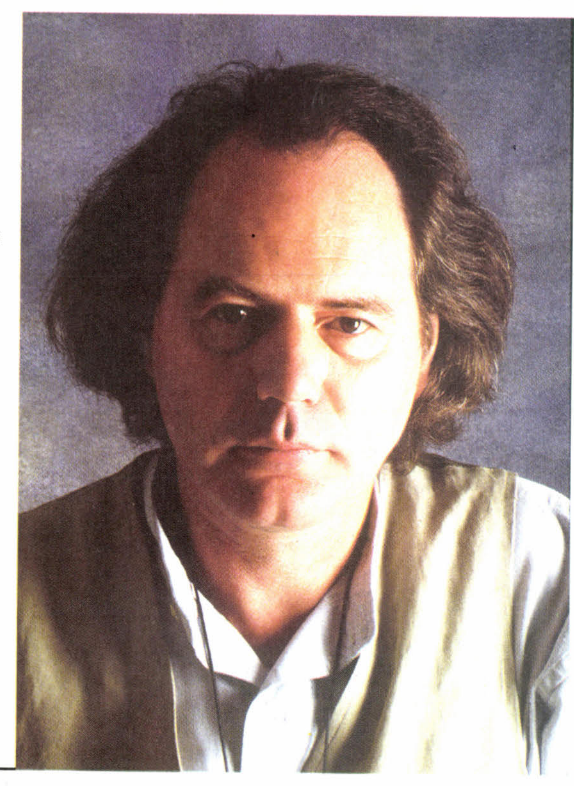
Les virus informatiques représentent le plus gros des dangers pour l'Humanité. L'une des principales raisons en est l'émergence d'une économie uniquement basée sur l'échange entre la machine et la machine au lieu d'une relation entre moi, la machine et l'homme. Actuellement, nous pouvons maîtriser les capacités de base des ordinateurs comme par exemple exploiter des bases de donnés de plus en plus importantes. Mais quand nous arriverons à une situation où nous ne pourrons plus éteindre l'ordinateur sans que tout s'écroule, le moindre virus deviendra vraiment mortel. Les implants informatiques, par exemple, vont nous rendre intelligents. On travaillera bien à l'école avec disons, un programme de mathématiques greffé dans la nuque. Une super-calculatrice nous tiendra lieu de cerveau. Mais supposez que ce programme ait un "bug" et c'est toute la machine humaine qui s'arrête. Il faudra toujours conserver à portée de main une sorte de mode d'emploi qui nous permette de nettoyer le virus et de nous protéger. Sinon, la vie sera comme un jeu vidéo avec une fonction "s'écraser et mourir" au premier accroc...

A quoi ressembleront les téléphones du futur?

>Jean Pierre Vitrac

Responsable du design chez AT&T et auteur de *"Design, la stratégie produit"*.

Je crois que le téléphone en tant que produit unique va disparaître. Il évoluera vers un objet personnalisé, ultra-miniaturisé et polyvalent. On peut imaginer, par exemple, des montres-téléphones comme le fameux prototype AT&T ou encore des versions entièrement vocales et sans interface manuelle en forme de bague ou de collier. On les utilisera comme moyen de communication mais aussi comme ordinateur ou agenda. J'aime l'idée qu'avec la miniaturisation à l'extrême un produit se dématérialise jusqu'au moment où l'on éprouve à nouveau le besoin de lui redonner une image. C'est cette expression nouvelle que nous essayons de créer au sein d'AT&T, avec actuellement de nombreux projets d'interfaces nouvelles, plus efficaces entre l'utilisateur et le système lui-même.





Tokyo

Une mégalopole high-tech, une secte apocalyptique, des cadres qui deviennent fous, une population insulaire renfermée sur elle-même, des écrans géants, des robots qui parlent, une jeunesse à qui on demande de changer le pays: est-ce que tokyo est l'archétype que l'on croit de la ville du futur où est-ce que la citée la plus techno du monde s'engage mal dans le 21ème siècle?

ごい
京

cybercity?

Texte & images: Guillaume Wolf

babynewbreed
Le Japon est à la recherche de sa nouvelle génération, la *New Breed*, qui forgera l'avenir.

23 H 30: LA PLACE DE SHIBUYA EST REMPLIE D'UNE MAREE HUMAINE QUI DEGOULINE COMME UN FLOT PERPETUEL. Certains se pressent vers le métro pour ne pas rater le dernier train et rester prisonnier d'un "capsule-hôtel" pour la nuit, d'autres, plus calmes, se dirigent vers les néons comme des papillons nocturnes: la nuit va être longue. Les deux écrans géants, qui dominent le quartier, bombardent des vidéo-clips joyeux, pleins de skaters libres comme l'air. La superposition des sons crée une cacophonie, d'où il est difficile d'extraire un sens. Juste en dessous, un marchand ambulant, qui vend des sucreries, propose d'étranges jouets aux curieux. Un peu plus loin, devant le plus grand centre de jeux-vidéo de la ville, des devins se sont installés pour prédire l'avenir. Les clients se pressent autour de leurs lanternes mi-amusés, mi-sérieux: on croit toujours à l'ésotérisme dans la ville la plus moderne du monde. Au centre de la place, au coeur de la rivière humaine, la police a garé une camionnette sur laquelle est greffé un projecteur vidéo qui présente à la foule le visage des criminels en fuite. Personne ne prête attention à cet avis de recherche. On connaît par coeur ces têtes qui sont tous des membres de la secte Aum Shinrikyo. Hier encore, on a découvert une bombe chimique dans les toilettes de la ligne J.R., qui aurait pu tuer 9000 personnes. C'est le début de l'été, la chaleur et l'humidité rendent l'air difficilement respirable. Il pleut en continu sur Tokyo depuis bientôt une semaine, et secrètement on espère que la pluie comme un sortilège ramènera l'ordre dans le pays. Tokyo ressemble chaque jour un peu plus à Blade Runner ET ÇA FAIT PEUR.

"Je suis la nouvelle génération", la très belle Noriko me sourit sous son parapluie transparent: "I'M NEW BREED, I CAN COMMUNICATE". Si elle avait été égocentrique, elle aurait été mannequin ou wanna-be actrice, mais elle est bien plus maligne que cela. A tout juste 24 ans, Noriko a dans ses poche un diplôme en droit international, parle couramment l'anglais (rare au japon (sic!)), manie le français avec dextérité et vient de se lancer dans un nouveau type d'étude: la Réalité Virtuelle. Elle apprend à créer des environnements électroniques dans le département scientifique de son université. On lui donne un thème de base, l'aquarium par exemple, et elle invente toutes les composantes de cet univers réduit. L'université fonctionne main dans la main avec les entreprises qui voient dans cette pépinière, un filon humain précieux. "Mon but...", me dit-elle, "est de faire le lien entre les techniciens -les Otakus- et le management".

Noriko est presque trop caricaturale, elle pourrait être la parfaite icône de la "new breed", cette nouvelle génération QUI FERA OU NE FERA PAS L'AVENIR DU JAPON. La situation est critique, chacun le sait et on place un énorme espoir dans la jeunesse, seule capable semble t-il de gérer une époque devenue incompréhensible. Tout va trop vite dans cet univers réglé depuis des siècles selon un même schéma. Les salarymen, ces fameux cols bleus en costume gris qui gèrent la vie d'entreprise, n'ont plus le même entrain. L'emploi à vie dans une même société est devenu un mythe incertain et les sessions karaoké post-travail ont pris un goût amer. Dans l'angoisse de rester compétitif, chacun se surdope aux cocktails de vitamines vendus partout dans le métro. On s'interroge, un peu hébété, pour savoir de quoi demain sera fait. Même chose pour les Office Ladies, ces filles qui, à l'époque grandiose du Japon insouciant, quittaient leur travail pour troquer leur uniforme contre une parure nocturne et s'enfuyaient pour une nuit d'oubli au club Juliana. Là, comme des déesses, elles pouvaient danser et provoquer sur des podiums, devant un parterre de salarymen sous le charme. On s'amuse beaucoup moins aujourd'hui: la recherche d'un bon mari semble plus prioritaire. On ferme le Gold, la mythique discothèque de Tokyo, et le Juliana est déserté.

Le phénomène est marquant. Raphaël Sebbag, le chanteur et D.J du groupe star acid-jazz U.F.O, est un français qui vit depuis plus de dix ans à Tokyo. Comme tous les habitants de la ville, il a lui aussi





De gauche à droite: 1 Simulateur de petite amie sur vidéodisc: bichonnez la jeune fille et elle sera gentille!
2 La *love love machine* (simulateur de bébé). L'auteur fait le papa et la maman, regardez le résultat: le bébé est monstrueux et en plus, il est japonais!
3&4 Captures du nouveau CD-Rom sur Godzilla: la plus grande database sur le héro à l'haleine atomique.
access: http://www.recruit.co.jp/musicm/index-e.html
E.Mail: mm@po.iijnet.or.jp



Shikita Kiyoshi est fondateur de *Intro*, le plus délirant des magazines japonais, vendu avec un CD-Rom.

constaté cette évolution rapide: "Avant tout était simple, ..." me dit-il avec un demi sourire "tu pouvait faire de l'argent facilement... Maintenant tout est plus difficile, tu ne trouves plus de sponsors pour financer des projet". Le restaurant où nous dînons est au huitième étage d'une tour, derrière nous deux écrans projettent des vidéos de comédies musicales indiennes, où des danseurs grassouillets en costume traditionnel s'agitent façon hip-hop. Il reprend: "Le Japon est une île qui est obligée de s'ouvrir vers l'extérieur et au même moment les japonais doivent faire face à des troubles intérieurs." Pour Raphaël, tout va bien: il termine en studio le dernier album de U.F.O et le week-end, fait tourner les platines du Blue, pour des soirées acid-jazz-latino-jungle. Tokyo est un endroit où il peut créer en toute liberté. "Tokyo est-elle une cyber-citée?". "Oui et non..." (longue pose, coup d'oeil autour de lui aux mille et un néons qui animent la rue) "... d'un côté c'est la cyber-citée et de l'autre, quand on regarde bien dans les petites ruelles, on trouve des petits villages... C'est surtout un endroit très bizarre!"

Il est vrai que passé les quinze premiers jours, on découvre combien **TOKYO EST UNE VILLE HYPNOTIQUE.** 50% des voyageurs somnolent ou dorment dans le métro, ce qui contribue à créer une ambiance onirique très particulière. On se demande même si ce n'est pas la première ville en réalité virtuelle grandeur nature: chaque désir peut trouver son contentement dans l'espace d'un pâté de maisons. Il suffit de faire quelques pas pour passer d'un bar rétro-futuriste au monde du jeu chez Dr. Jeekahn's avant de s'immerger dans une partie de Battletech ou Q-sar pour finir avec sa compagne dans un love-hôtel avec chambre spéciale "grand prix", munie d'un lit en forme de voiture de course. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'un des jeux les plus populaires à Tokyo est le pachinko, ce petit flipper vertical dont l'unique but est d'amener des billes dans des trous pour gagner d'autres billes. Un jeu anti-interactif où la seule action possible est la molette qui contrôle le débit auquel les billes sont envoyées. Un loisir totalement hypnotique puisque le joueur passe son temps à regarder des milliers de billes tomber devant ses yeux dans un vacarme ahurissant. Dans cette ambiance d'irréalité permanente, la crise que subit le pays est perçue en demi-teinte, de façon floue. Même si les premiers S.D.F font leur apparition dans le métro, même si l'avenir est incertain pour beaucoup d'employés, on regarde ailleurs en souhaitant que tout s'arrange vite, en priant pour que le Japon soit épargné de



la crise mondiale. Sur la carte comme dans les esprits, le Japon est une île censée pouvoir échapper aux salissures du monde.

Cette sensation d'insularité martèle mon esprit dès les premiers jours dans la citée. Tokyo n'est pas la métropole internationale que l'on croit. PAS DE TOURISTES DANS LES RUES, TRES PEU D'ETRANGERS. Les rares audacieux se parquent dans le quartier de Roppongi où s'amassent tous les occidentaux. Dans les autres quartiers, les regards font vite comprendre que l'on est l'étranger, le "gaijin", quand ce ne sont pas des panneaux qui indiquent à l'entrée des bars "for japanese only". Kyoko, une jeune reporter, qui a voyagé partout dans le monde, m'explique que les japonais ont peur de l'étranger, se méfient de lui. "Le japonais de base croit que l'étranger est une source de désordre potentiel pour la société nippone." On comprend pourquoi l'affaire de la secte Aum (appelée pudiquement "incident Aum" par les autorités) représente un tel drame pour la conscience japonaise. D'après Kyoko: "Chaque japonais aurait préféré des terroristes étrangers, cela aurait été moins terrible que d'avoir les propres enfants du Japon ennemis de la Nation." Alors que paradoxalement on l'attendait de l'extérieur, pour la première fois dans l'Histoire du Japon: l'ennemi est intérieur.

Ce lien insulaire tout puissant, qui tisse la société japonaise, se retrouve avec l'omniprésence de l'uniforme dans tous les corps de métier. Pas de libéralisme vestimentaire dans le monde du travail, chaque fonction correspond à un vêtement bien particulier. L'impression, qui en résulte, est une espèce de retour aux années cinquante de type American Dream version Big Brother. Une étrange société de services pour employés dociles et conformes à un standard: ici, l'individu n'a pas sa place. Dès lors, on comprend combien il est difficile pour le tokyoïte de base de s'exprimer au delà de ce qui est acceptable. Les rares individus à passer la barre du conformisme pour basculer dans la vie artistique le font au prix de terribles sacrifices: travail permanent, chemin sans retour et sans garanties. La concurrence est rude, la vie chère. C'est pourquoi Tokyo est peut-être la ville des derniers excentriques "Pop", -les Multis-, des allumés qui osent vivre différemment et le font comme on rentre en prêtrise: avec une dévotion totale. Pour survivre ils cumulent les métiers: D.J, mannequin, producteur, réalisateur, journaliste, graphiste... Quelle que soit la formule, si elle permet de vivre de son art: c'est la bonne.

Le premier de ces personnage est Shikita Kiyoshi. Il est le fondateur du magazine *Intro*, il gère également le service on-line "Tiger Mountain" lié à son magazine et officie en tant que leader charismatique du groupe *Tiger Mad & The Strange Classics*. Il est le premier au Japon à avoir créé un magazine papier + CD-Rom, qui soit aussi un CD-Audio. Shikita a un faux air d'Andy Warhol avec ses costumes excentriques et sa tignasse blonde. Comme tous les Multis, il est ouvert sur le monde et connaît bien l'Europe, ce qui transparaît dans son travail. *Intro magazine* réussit a mélanger joyeusement toutes les tendances dans un cocktail de musique, de technologie et de culture underground subtilement dosé. On passe de la dernière soirée branchée à des pages techno pures et dures, dans lesquelles on apprend à utiliser C-U-See-Me. Shikita voit depuis des années les tendances tokyoïtes défiler devant lui et aujourd'hui quelque chose a changé: "AVEC L'HYPER-ACCELERATION DE L'INFORMATION, ON EST PASSE D'UNE CULTURE DE MASSE À UNE CULTURE HYPER-MORCELEE. Les jeunes ne suivent plus l'information classique -TV, magazines...-, ils se créent leurs propres réseaux avec leurs amis proches et forment des micros-tendances éphémères. Il n'y a plus aujourd'hui de stars, de super-héros médiatiques". "Tokyo est-elle une cyber-citée?" Shikita répond par la négative: "Nous vivons dans un pays qui est encore analogue dans sa manière de penser. Je crois que nous n'arrivons qu'à produire du hardware, des machines, car tout le software, les idées, viennent des Etats-Unis ou des pays d'Europe." Pour développer cette idée, Shikita se lance soudain dans un discours ahurissant: "A l'époque de la révolution des 60's, les japonais n'ont pas eu l'expérience des drogues psychédéliques. Notre imagination s'en est trouvée limitée, nous n'avons pas pu ouvrir nos barrières mentales. Les ex-hippies américains, par exemple, parviennent à penser au-delà du réel et c'est précisément le genre de chose que nous n'arrivons toujours pas à faire." Ce discours radical sur les drogues, qui semble tout droit sortir d'un manifeste de Woodstock, est pourtant un grand thème partagé par beaucoup. Aussi surprenant que cela puisse paraître, la Révolution Psychédélique est un mythe qui fait vibrer Tokyo.

"I LOVE ELECTRONIC GADGET! YES, I'M A TOKYO BOY!" L'homme qui se tient devant moi est un véritable mythe à Tokyo. A 31 ans, Tsuyoshi Takashiro est LA super star de l'hypermédia japonais. Je n'ai aucun mal à le reconnaître lorsqu'il vient me chercher en personne dans la rue: je l'ai déjà vu sur des affiches dans le métro, dans des magazines, sur des livres et dans une pub pour Nike. Dans la rue, on chuchote sur notre passage et Tsuyoshi a l'air ravi. Il est vrai qu'il y a encore quelques années, il vivait en homeless, dormait dans les parcs pendant l'été et dans une vieille voiture l'hiver. Tsuyoshi vient de loin! Après avoir créé sa société, *Future Pirates inc.*, il a réussi en l'espace de deux ans à passer d'une structure à trois têtes à une honorable entreprise qui



Tsuyoshi Takashiro, superstar de l'hypermédia: son jeu Wacky Races + son superbe serveur 3D, Franky Online.

Bienvenue dans le monde rétrofuturiste de *Gadget.*

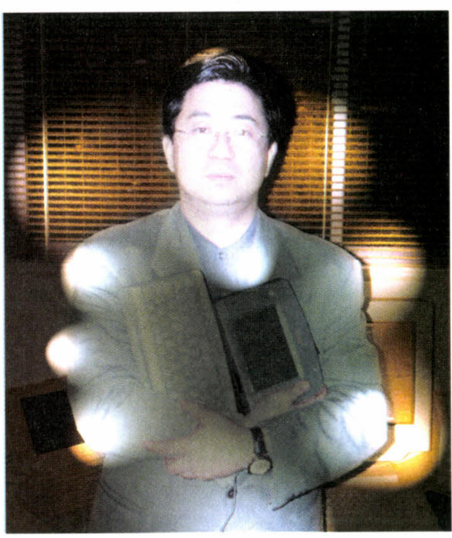
Haruhiko Shono est l'un des créateurs multimédias japonais les plus en vus. Avec *Gadget ,* il entraîne le joueur dans un univers sombre très particulier. Magnifiquement modélisé en 3D les décors et les personnages créent une ambiance très particulière, quasi-hypnotique. Shono s'explique: "Pour moi, le Média est une drogue et j'essaye dans mon travail d'explorer cette équation". Le pas suivant est le vidéo-disque *Gadget Trips,* qui lance une suite hallucinée de magnifiques images 3D sur fond de musique étrange. Aujourd'hui, Shono travaille sur *Gadget 2*: "Cela va surprendre beaucoup de monde, l'univers sera moins réaliste et correspondra plus à des visions de mon esprit qu'à des réalités palpables." A suivre de près...

Gadget. CD-Rom Mac.
Resonances of Gadget. CD Audio.
Musique de Koji Ueno.
Inside Out With Gadget. Livre.
Gadget Trips. Vidéo Disque.
E-Mail: BXA03304@niftyserve.or.jp

emploie soixante personnes, plus un bureau à Los Angeles, prestige oblige. *Future Pirates inc.* est archétypal de la structure de l'âge de l'information: sans complexes elle se diversifie dans les jeux-vidéo, la publicité, la production T.V, les clips vidéo et les sites Internet. Tsuyoshi s'en vante presque: "A chaque fois que je me lance dans une nouvelle aventure, je change de média." Aujourd'hui, la nouvelle aventure de *Future Pirate inc.*, c'est *Franky Online*, un site Internet entièrement novateur. Pour Tsuyoshi, l'équation est très simple: "Les ordinateurs sont bons pour deux choses: l'entertainment et la communication. Les jeux-vidéo comblent déjà le premier domaine, il fallait s'occuper du deuxième où tout reste à faire. La communication est un champ infiniment riche qui reste trop compliqué pour le commun des mortels. Il fallait simplifier tout ça et le rendre amusant, c'est pourquoi nous avons crée *Franky Online.*" Tsuyoshi s'est déjà installé aux commandes de son Mac, en un tour de souris une animation 3D nous montre une petite île où est implanté un village. Nous atterrissons en douceur devant le portail d'entrée. L'image est plein écran, l'animation temps réel et nous somme sur le Web! Une sorte de petit singe 3D coiffé d'un chapeau de pirate fonce sur nous, c'est Franky. "Boujour, je suis Franky! Comment vas-tu? Il fait très chaud aujourd'hui, pas vrai?" Tsuyoshi raconte alors que le message d'entrée change tous les jours. Nous rentrons dans le village, chaque maison correspond à un service: le marchand de journaux avec ses dix quotidiens on-line, Santa Clauss Machine, le magasin de jouets (qui comme par hasard correspond à un vrai magasin dont Tsuyoshi est propriétaire), la poste où est stocké le courrier électronique etc. Tout, bien-sûr, est entièrement modélisé en 3D et parsemé de petits personnages rigolos. *Franky Online* donne l'impression de se balader dans une version amusante de *Myst* où il se passerait tous les jours quelque chose de nouveau! Le résultat est impressionnant. Le secret technique derrière cette prouesse visuelle est bien connu des spécialistes. Tout ce qui est rigide dans

le village de Franky tient dans un CD-Rom, que l'utilisateur fait tourner dans sa machine pendant la connexion. Cette astuce rend possible les images 3D plein écran et les extravagances graphiques que l'on voit sur Franky. Toutes les nouvelles informations (qui sont téléchargées) sont réduites à quelques données: du texte et quelques sons. Tsuyoshi me sourit soudain: "Tu sais combien coûte l'accès à Franky Online?" J'imagine un prix aux alentours de 150 fr. par mois et il me coupe net: "Moins de 30 fr. par mois!" Avec son service complet, graphiquement parfait, ludique, mis à jour quotidiennement qui offre en plus un accès Internet, Tsuyoshi Takashiro a quelques jokers dans ses poches. L'incroyable succès de Tsuyoshi tient non seulement à ses choix dans les créations de *Future Pirate inc.,* mais aussi à sa façon de se mettre en avant en tant que créature "transhumaine", créature de médias. Avec son allure de cartoon, il a passé le cap de l'Hyper-Réalité pour devenir lui-même média. Il reprend: "Paradoxalement, les japonais ont peur de la technologie. Pas dans son aspect "hardware", art dans lequel ils sont passés maîtres mais dans son aspect communication. Je suis là pour les rassurer, leur dire qu'il faut se lancer et s'ouvrir vers le monde." En guise de conclusion il se lance dans une vision à long terme: "Bientôt je veux passer au stade du nomade digitale, être partout et nulle part à la fois. Je n'aime pas rester dans la même maison, je veux voyager en permanence tout en restant connecté, en restant présent." L'ubiquité, plaisir des Dieux. Si un homme parvient un jour à toucher l'Olympe, son nom sera Tsuyoshi Takashiro. "Tokyo est-elle une cyber-citée?". "Oh oui, Tokyo est une ville très futuriste avec plein de technologies, de gens qui grouillent partout... Le seul problème à Tokyo c'est qu'il y a trop de gens coincés!!!"

Comme par un étrange hasard LE DERNIER PERSONNAGE DANS CE VOYAGE TOKYOÏTE EST LE PROFESSEUR MITSUHIRO TAKEMURA (voir >interactif n°4), le maître à penser de la cyberculture japonaise. Sa carte de visite le présente comme Média-Esthéticien et Professeur à l'Université des Arts et Design de Kyoto. Sous ses multiples facettes, Takemura dirige en fait une société, *Digital Works*, qui se résume sous le mystérieux slogan: *Human Made Digital Transfer*. Pour avoir une définition plus précise, on peut dire que *Digital Works* participe à la création de jeux-vidéo, crée des programmes T.V et met en place des sites Internet pour des sociétés. Il s'agit en fait de la surface commerciale, de la vitrine. Avec *Digital Works,* Takemura va bien au-delà de la société de services du type de l'âge industriel. Cet intellectuel pousse en fait la réflexion sur le rapport homme-machine dans des sphères où se croisent philosophie et occultisme. "Tokyo est-elle une cyber-citée?". "Résolument, c'est une ville futuriste MAIS AUSSI UNE VILLE PROFONDEMENT HISTORIQUE ET ESOTERIQUE. Nous sommes en ce moment dans une période de grand



changement, dans un virage profond et dangereux. Le XXème siècle peut se définir par les lettres A, B, C, D, E. A c'est l'atome, le matériel brut, l'âge industriel. B-C c'est l'information biochimique, l'information mystérieuse cachée au fond du génome humain. D c'est le digital, le matériel brut de l'âge de l'information. Et enfin la lettre E -qui correspond à la période où nous sommes- c'est l'Extase ou l'Evolution vers quelque chose de nouveau au tournant du siècle ET POUR MOI C'EST LA NEW BREED, LA NOUVELLE GENERATION DE JAPONAIS. Sur le plan physique, économique et intellectuel, nous sommes au carrefour d'un renouveau, ce que j'appelle la Destruction Créative, un moment clé où les vieilles structures vont s'effondrer. C'est passionnant mais aussi effrayant. Contrairement à Mc Luhan, je ne pense pas que nous allions vers un Village Global mais plutôt vers un Tribalisme Digital dans lequel les industries de la perception -réalité virtuelle, multimédia, réseaux- auront un grand pouvoir; et c'est très dangereux. A mon échelle, j'essaie d'équilibrer cette situation pour la faire aller vers le positif." Derrière l'apparence sage du Prof. Takemura se cache peut-être le plus extravagant des Multis: le Multi philosophe-magicien-businessman! Il conclut l'entretien dans un secret -à demi-mot-: "Ma société est une interface interactive, *Digital Works* est un médium... Takemura est un médium." Comme l'effet papillon de la théorie du chaos, Takemura influe subtilement le cours des choses dans le flux de l'hyperinformation. Quittant l'étrange professeur, je quitte le dernier des Multis: il est temps de retourner vers des horizons plus familiers.

Tokyo et ses millions d'habitants est la ville la plus fantasmée du monde industriel et reste pourtant la plus méconnue. EST-ELLE VRAIMENT LA CYBER-CITEE QUE L'ON VOUDRAIT QU'ELLE SOIT? Si c'est une question de hardware, la réponse est positive. Les gadgets les plus incroyables tapissent le tissus urbain comme autant de détails chics que l'on aimerait avoir chez soi. Si c'est une question de wetware, les humains qui peuplent la ville, il semble qu'en regardant ici autour de nous, nous ayons la possibilité de voir plus de Cyber-Humains qu'à Tokyo. On s'aperçoit dès lors du grand paradoxe qui collera toujours à la "Cyberculture": fait-elle avancer la technique ou bien les hommes?<

Le mystérieux prof. Takemura, Président de la société *Digital Works.*



access Wolf:
godzilla@micronet.fr



1-Sucette aux insectes: contient au choix, une sauterelle, une larve, un cafard que l'on croque. **2-Casquette *Franky Online*:** la pure frime cyber puisque seul Takashiro a pu vous l'offrir personnellement. **3-Télécarte Godzilla:** à scotcher sur son moniteur. **4-Casio G-Shock foxfire (modèle jaune):** et non, elle ne sera jamais distribuée en Europe. **5-Préservatifs H2O:** packaging en forme de paquet de cigarettes, avec l'étrange mention: "living with Aids & HIV". **6-Sharp Wiz:** il a corrigé tous les défauts du Newton mais il ne parle que japonais! **7-Poupée anatomique gonflable:** en vente dans les magasins de jouets pour enfants, ce poupon horrible et inquiétant est du plus bel effet sur la cheminée. **8&9-Autocollants et T-Shirt de la secte Aum:** de l'hyper mauvais goût avec la première secte apocalyptique Pop. Attention: ne pas montrer à la douane japonaise!

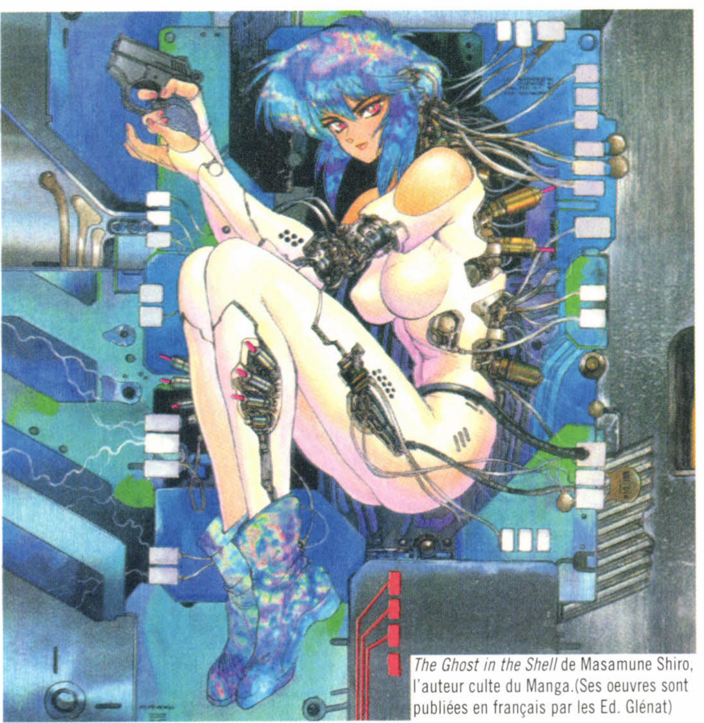
Le cyberpunk japonais

par Agnès Giard

MIROIR-CYBER

En Occident, le miroir signifie la mort: NARCISSE SE NOIE DANS SON IMAGE. En Orient, il signifie le vide, c'est à dire la perfection: indifférent à ce qu'il reflète, le miroir reste pur. "L'esprit de l'homme parfait est comme un miroir. Il ne saisit rien mais ne repousse rien. Il reçoit mais ne conserve pas." dit un maître tao. Le miroir symbolise l'aspect éphémère des choses: tout change, tout bouge. Seul l'homme sage reste, imperméable aux changements comme une surface de verre. Il ne capte que des reflets, tout comme nous ne percevons que les mirages du réel.

Le cyberpunk nippon pose, de la même manière, L'IRREALITE FONDAMENTALE DU MONDE. Prenez *Mégazone 23:* c'est le nom d'un vaisseau spatial qui a quitté la terre depuis cinq siècles, après une guerre contre des extraterrestres. Tous les voyageurs se croient encore sur leur planète. L'ordinateur qui dirige le vaisseau se sert d'une femme, Eve, comme support d'une propagande pacifiste et écologique. Eve n'existe qu'en image. Les aliens qui ont réduit l'humanité en cendres se rapprochent du vaisseau des survivants. L'armée essaie d'organiser la défense de *Mégazone 23*, mais il lui faut d'abord, pour embrigader la population, supprimer Eve au profit d'un leader agressif. Quand les militaires s'attaquent à l'ordinateur, Eve essaie de survivre. Elle apparaît sur l'écran du combat, suit Shogan, petit délinquant anonyme, et en fait son preux chevalier. Mais Shogan échoue dans son combat contre l'armée. Acculé, blessé, il saigne dans le cockpit de sa machine en attendant qu'on l'achève. Eve se met à chanter sur son écran et la chanson résonne au milieu du silence. Eve meurt, au moment où les extraterrestres attaquent. Shogan parcourt les rues vides, tandis que les échos des explosions retentissent. *Mégazone 23* passe devant la lune: après cinq siècles de fuite, le vaisseau est revenu à son point de départ.



The Ghost in the Shell de Masamune Shiro, l'auteur culte du Manga.(Ses oeuvres sont publiées en français par les Ed. Glénat)

LE CYBERPUNK NIPPON, C'EST TOUT L'ART DU RETOURNEMENT: ce qu'on croyait la terre, était engin galactique. Eve n'est qu'un hologramme et les méchants se révèlent bons. Même chose dans *Gunnm* (Battle Angel Alita), *Appleseed, Black Magic M66, Genocyber* ou *Ghost in the shell.* Dans ces histoires de science-fiction, le monde connu n'arrête pas de basculer. Bienvenue de l'autre côté du miroir! Ici, vous perdez toutes vos certitudes. Rien ne vous est laissé, que la désillusion.

De ce côté-ci du miroir, C'EST LA LUNE QUI ECLAIRE UN UNIVERS EN DEMI-TEINTES, MARQUE PAR LE NON-SENS ET L'AMBIGUITE. Un exemple, au sujet de la lune: Mishima, dans *Neige de Printemps,* fait allusion à une vieille coutume (l'Otochimachi) à laquelle était soumise tous les enfants de quinze ans. Ils devaient attendre, la nuit dans le jardin, que la lune se reflète dans un bol rempli d'eau. C'est leur moi intime qui se révélait alors. Paradoxalement, la vérité d'un être apparaît dans une illusion. Pire encore, dans une illusion d'illusion. Car la lune qui se reflète dans le miroir de l'eau n'est elle-même que le miroir du soleil. L'eau ne capte donc qu'un reflet de reflet, dans un jeu de miroirs en abîme.

C'est la caractéristique du Japon que de remettre ainsi en cause toutes les affirmations de soi. L'identité des êtres vacille: ambiguë, informe, elle se tient au point d'équilibre de toutes les virtualités. Le cyberpunk nippon, qui met en scène des robots saignants et des tueuses neuro-câblées, se fait un malin plaisir à brouiller un peu plus les frontières: nous pouvons tout être, dit-il. Androgyne, cyborg, fantôme,

créature des interzones. Il suffit de rester immobile et vide, comme un miroir.

MOTS-CLEFS



Haikai: des pétales de fleur s'envolent au vent, un nuage de papillons tourbillonne. Flux, pouls et tremblements: les dessins animés japonais sont bourrés de références à la poésie elliptique. Imprégnés de zen, ils montrent la nature à travers les images du mono no aware, "la poignante mélancolie des choses" marquées par l'impermanence.

Ces dessins animés dressent un pont entre le passé et le présent: à travers les images des "cerisiers en neige", l'ancienne culture de l'instantané et du provisoire rejoint la culture moderne du clip et du flash.

Splatter-punk: "La texture même de la vie est aujourd'hui magique. Aujourd'hui, je m'élève dans les airs, j'écoute des voix venant d'Amérique, je vois voler des hommes... Mais comment cela se fait-il? Je ne peux même pas l'imaginer. C'est pourquoi je recommence à croire à la magie". (*Orlando* Virginia Woolf). Quand le cyber se marie au splatter, cela donne un mélange de technologie et de magie comme dans *Orion*, *Cyber-city Oedo* ou *Silent Möbius*, syncrétismes de rayons laser et de tétragrammes. La technologie épouse l'irrationnel pour enfanter du cyber-bouddha. Un genre de métal mental, si vous voyez ce que je veux dire.

Ukiyo: Le "monde flottant", "Ukiyo", a d'abord désigné, dans la tradition bouddhiste, la vie illusoire, instable et chargée de souffrances. Ensuite écrit avec un autre caractère, "Ukiyo" est devenu synonyme du monde des plaisirs et des arts, celui des acteurs, des danseuses et des musiciennes que les estampes ("Ukiyo-e") ont immortalisés. L'ambivalence du mot s'applique bien à la culture cyberpunk. Les mondes virtuels ne sont-ils pas des non-lieux, utopies de synthèse en trois dimensions? Les univers artificiels, ceux du multimédia et de l'informatique, comme les "images du monde flottant" ou les animations T.V, remettent en cause le réel, au profit de son imitation.

Cyberlolita: l'amour des écolières ou "lolicon" qui sévit dans la jap'animation n'est pas forcément pornographique. Avec *Genocyber*, *Gunbuster* ou *Bubblegum crisis*, les nymphettes sortent l'artillerie. Ces nouvelles amazones en exo-squelette prennent le devant de l'affiche, ne laissant qu'un second rôle à leurs amoureux éplorés. Dans l'univers du cyberpunk, les lolitas sont dominatrices. Côté B.D., c'est Dunan, dans *Appleseed*, qui reprend le flambeau de la vierge en métal. Elle est amoureuse des machines. Son créateur, Masamune Shirow, joue d'ailleurs de ce fantasme avec délices: il aime la dessiner comme une pin-up de catalogue d'armes, encastrée en combinaison moulante dans des engins qui vibrent. Cet érotisme ambigu repose sur la violence et le rejet des hommes. Et si à force d'être branchée aux machines, Dunan était déconnectée du monde? La Jeanne d'Arc cyberpunk, héroïne-type des années 90, cristallise les angoisses: elle préfère le fantasme à l'acte. A travers elle, Masamune Shirow met en scène la société du spectacle. L'amour n'est plus que virtuel. De même que la pomme, virtuellement dans son pépin: appleseed.

Apocalypse: le Japon a le goût de la fin du monde. Pas un récit de science-fiction qui n'aborde l'holocauste, pas un cyborg qui ne retente Hiroshima. Même le porno a un arrière-goût atomique: l'orgasme est symbolisé par la Bombe. Quand ce n'est pas le nucléaire, c'est Godzilla qui casse les maquettes, ou bien c'est le tremblement de 1923 qui recommence avec ses 100 000 morts. Normal, vous me direz: les Japonais sont 120 millions sur une surface habitable qui fait seulement 1/4 de la France. En plus, ils vivent sur un volcan: le Japon, qui fait partie de la ceinture de feu du Pacifique, connaît plusieurs secousses sismiques par jour. Résultat: les cyborgs sont noirs, très noirs. No future.

M-66: ces tueurs ont des formes de femme et le visage inexpressif des poupées. Elles répandent la mort avec un regard de statue. Masamune Shirow, fasciné par ces machines qu'il invente dans sa première B.D., les reprend dans l'OAV qui porte leur nom: *(Black Magic) M-66.* M pour "Marionnettes", elles incarnent la finitude. Comme elles, les humains sont programmés: ADN ou microcircuits, c'est le même destin. Les humains, pas plus que leurs créations, ne peuvent transcender leur nature. Ils sont libres, mais pantins de leurs gènes, programmés pour la mort. L'extinction de la race humaine, pour cause de code génétique, s'avère inéluctable.<

Qui sont les RP ? (Relations Publiques)

par Pascal Forneri et Ariel Wizman

Mon client a 200 000 fr. et veut dîner avec le Premier Ministre

Trop cher! Hors-budget! Je peux avoir le Ministre des Finances pour le café.

Hein?

Les Relations Publiques sont les pères de l'Age de l'Information.

Derrière les larges sourires et les invitations à déjeuner se cachent parfois de véritables maîtres ès sciences du contrôle social. Quel est le vrai pouvoir de ce "gouvernement invisible"?

Lors de la Guerre du Golfe, une image a frappé l'Amérique et le reste du monde: celle d'une jeune femme koweïtienne, une "victime de guerre", témoignant, devant le Congrès, des atrocités subies par elle et les siens en Irak à la suite de l'invasion de son pays par les troupes de Saddam Hussein. A lui seul, ce témoignage avait enflammé l'enthousiasme patriotique du plus grand pays du monde. L'intervention se révélait indispensable et le bras armé de Bush était celui de la justice planétaire. A un détail près: la jeune femme en question résidait à Washington. Elle n'avait risqué sa vie que lorsqu'elle avait traversé la rue. En effet, cette jeune victime de guerre n'était autre que la propre fille de l'ambassadeur du Koweït à Washington. Un coup de "R.P"! L'homme qui l'avait engagée, Craig Fuller, était un chargé de Relations Publiques pour le compte de la compagnie *Hill and Knowlton*. La supercherie a été découverte quelques mois plus tard. Dans l'indifférence générale. Fuller était déjà devenu l'un des patrons de la compagnie *Philip Morris* et *Hill and Knowlton* avait déjà empoché les 10 millions de dollars versés par la reconnaissante famille royale koweïtienne au titre de bons et loyaux services.

Qui sont donc les Relations Publiques, et quel est leur rôle exact dans la transmission de l'information? Qu'y a-t-il de commun entre la grande bourgeoise bien mariée des beaux quartiers, impatiente de faire connaître son "grand ami" couturier et le porte-parole d'une armée en guerre, maître dans l'art de dire aux journalistes quelle interprétation il convient d'avoir de certains faits? Entre le gardien de l'image de marque d'une grande entreprise et le type un peu collant qui fait de l'épate devant un saumon à l'aneth en note de frais?

"Un Relations Publiques est un maître des sciences sociales appliquées qui conseille un client sur les attitudes ou les mesures à prendre pour gagner le soutien du public ou des personnes dont sa viabilité dépend."

"Un Relations Publiques est un maître des sciences sociales appliquées qui conseille un client sur les attitudes ou les mesures à prendre pour gagner le soutien du public ou des personnes dont sa viabilité dépend."

La définition est d'Edward Bernays, le neveu de Sigmund Freud et l'un des pères fondateurs de la profession. Cet homme, outre son influence involontaire (il était juif autrichien) sur des gens comme Joseph Goebbels (le ministre nazi de la Propagande) et sa citation parmi les 100 américains les plus influents du siècle par le magazine *Life*, est l'inventeur d'une des notions les plus retorses de l'histoire contemporaine: "la programmation du consentement" (c'est le titre d'un de ses livres). Toute sa vie (et jusqu'après son centenaire), cet homme a vendu, pour $.1000 de l'heure, un élégant mélange de psychologie, de sociologie, de science du comportement et de théorie de l'information dont le retentissement a été incalculable. Son secret: "Il faut s'en prendre à la réalité, pas aux images". Autrement dit: "Ne vendez pas une image éphémère mais une représentation durable de la réalité car il est toujours moins cher de changer la façon dont les gens perçoivent la réalité que la réalité elle-même."

Voilà pour la théorie, la pratique est à examiner au sein d'**un triangle bien ordonné, formé par le pouvoir politique, les médias, et les agences de Lobbying et de Relations Publiques.** Lorsque l'on sait que la Maison Blanche a toujours employé entre 2500 et 3000 Relations Publiques (les chiffres français ne sont pas connus), que

92% des chaînes de télévision diffusent quasiment sans les éditer les communiqués filmés par ces services, ou encore qu'un groupe pharmaceutique comme *Eli Lilly*, responsable du Prozac, va jusqu'à payer des Relations Publiques pour que l'on ne parle PAS d'eux, on peut mieux comprendre l'un des grands préceptes de Bernays: "La manipulation consciente des habitudes et de l'opinion des masses est un des éléments clés de la démocratie". Logique, cette aristocratie de la réalité est soucieuse de partager un savoir déjà pré-mâché plutôt que de partager le pouvoir lui-même. Informer c'est se protéger de la curiosité.

La perversion démocratique peut d'ailleurs se révéler encore plus spectaculaire: certaines agences de RP américaines sont ainsi spécialisées dans les contacts entre une firme souhaitant commercialiser un produit et les groupes d'activistes souvent opposés à celui-ci. Qu'il s'agisse d'une centrale nucléaire, d'une matière première en provenance d'un pays boycotté, ou d'une invention révolutionnaire à base de manipulations génétiques, toutes les conciliations sont possibles. John Stauber, fondateur du *PR Watch*, une lettre confidentielle de surveillance de la profession dans le monde entier, le sait mieux qu'un autre: c'est en luttant contre la légalisation de l'Hormone Bovine de Croissance qu'il s'est rendu compte de la puissance des organisations de Relations Publiques. L'une d'elles avait infiltré son mouvement afin de le surveiller et d'en diriger les évolutions. Le plus gros marché laitier de toute l'Histoire de l'Humanité était en jeu. Le consortium *Philip Morris/Kraft Général Foods* était décidé à obtenir l'autorisation malgré les dangers exposés par les scientifiques et activistes. Dans un pays comme les USA où pullulent plus de 11 000 associations de militants pour l'environnement, il faut savoir agir avec efficacité si l'on veut éviter un certain nombre de retards, de tracasseries, qui se chiffrent en millions de dollars... et l'une des méthodes consiste à se mettre du coté des plaignants. L'exemple avait été donné dans les années 30 par la chaîne de grands magasins *A&P*, qui avait réussi à mobiliser -par l'intermédiaire d'un Relations Publiques- les associations de consommateurs contre les taxes excessives frappant les grands magasins. De l'intérêt bien ordonné.

Le problème posé aux Relations Publiques dans ce genre de cas a pour nom "conscience sociale". C'est parce qu'il a une conscience sociale que l'esclave n'est plus esclave et réfléchit. En démocratie, le public réclame un dialogue avec ceux qui le gouvernent ou régissent sa consommation. Le Relations Publiques organise ce dialogue. "Idéalement -dit Bernay- on arrive à un bon résultat lorsque le rôle du public dans le dialogue se limite à celui d'un patient, sondé, ausculté et géré en conséquence". C'est de la science sociale à haut niveau, dont l'apogée est sans doute dans ce que nous voyons quotidiennement à la télévision. Un exemple. Les émissions comme *Télé-Dimanche*, ces émissions de télé qui parlent de la télé agissent à la façon des Relations Publiques: "Je ne fais pas une émission de critique parce que la critique n'intéresse personne" avait un jour déclaré son présentateur Michel Denisot. Pour cette raison, cette émission dominicale se limite à prendre -via l'Audimat- le pouls des téléspectateurs et à leur dire ce qu'ils aiment. Le fait que "ça marche" devient le contenu et force l'acceptation. Le rôle "passif", le rôle de "patient" est installé dans une relation selon des méthodes simples et si répétitives que l'on n'y fait même plus attention. Le seul fait, pour un journaliste par exemple, d'accepter un déjeuner avec un Relations Publiques, payé par ce dernier, constitue un aveu de passivité... On sait mieux désormais comment Nicolas Ceaucescu (qui employait les services de l'agence américaine *Burson et Marsteller*) réussissait à convaincre certains journalistes et chefs d'entreprise d'être l'apôtre de l'ouverture à l'Est dans les années 70. Et ce n'est qu'un des innombrables exemples pouvant être produits ici: le rôle de la complaisance dans notre histoire, rôle "discret" par excellence, mérite encore d'être examiné avec précision. Un historien américain, Stuart Ewen, affirmait même il y a quelques années, au sortir d'un entretien avec Edward Bernays (alors pourtant déjà centenaire):

"...(En sortant de là)... **on en arrive à se demander s'il existe vraiment une autre réalité que celle des Relations Publiques**".

Pensez-y la prochaine fois que vous verrez une étiquette de couturier dépasser de la veste d'une star, un cinéaste se promener à Cannes avec des amis rappeurs de banlieue, ou 4000 jeunes se bousculer pour jurer qu'ils se sont amusés à la Garden Party de l'Elysée...

Ariel Wizman

Entretien avec Frank Mankiewicz,

de *HILL & KNOWLTON* - Washington DC, 1994 -

-Vous avez été porte-parole de Bobby Kennedy, chef de campagne présidentielle du sénateur McGovern, puis patron de *National Public Radio* (l'équivalent américain de BBC News) pendant plusieurs années. Qu'est-ce-qui vous a amené à travailler dans une firme de relations publiques?

- Après avoir passé beaucoup de temps à ne m'occuper que d'un client à la fois, j'ai jugé qu'il serait utile d'en représenter plusieurs.

La transition a été facile. J'ai passé ma vie dans le service public et il était temps que je commence à gagner un peu plus d'argent.

- Passer de clients très "libéraux" à une Compagnie qui a des clients aux profils pas toujours très clairs, ça a été facile?

- Je n'ai jamais travaillé avec des clients qui ne correspondaient pas à des valeurs auxquelles je croyais. En fait, si, une fois: on a représenté les Evêques Catholiques sur la question de l'avortement. Après cette histoire, j'ai sérieusement pensé à quitter la compagnie. Et puis je me suis dit, non, je reste, en faisant bien comprendre que je n'avais rien à voir avec le dossier. J'ai même aidé gratuitement l'autre bord, la cause pro-avortement.

- Imaginez que je suis un client potentiel: qu'est-ce-que vous pouvez me dire pour me convaincre de signer avec vous?

- Je peux vous dire que notre principale richesse est l'extraordinaire expérience de cette compagnie, composée de gens qui ont passé beaucoup de temps sur *Capitol Hillou* et qui fréquentent intensément les médias. Nous pouvons représenter parfaitement le point de vue du client parce qu'on connaîtra la question mieux que nos concurrents.

- Mais c'est bien l'"accès" qui attire les clients, cette possibilité de décrocher le téléphone et d'avoir qui vous voulez à l'autre bout de la ligne.

- Oui, mais l'accès ne veut plus dire grand chose si l'on a rien à raconter. J'ai cet "accès": je peux appeler n'importe quel sénateur ou représentant au Congrès et ils m'accorderont du temps; mais il faut avoir quelque chose à dire, de bons arguments. Les sénateurs, les membres du Congrès ou du Gouvernement travaillent tous en moyenne 12 à 14 heures par jour, alors si vous pouvez décrocher 30 minutes de leur temps, c'est important. Il n'est plus suffisant d'avoir des amis -pour peu que ça ait été le cas auparavant. L'administration Clinton est très concentrée sur les questions importantes et sur la substance. Oui, nous avons accès. On connaît du monde. On a de nombreuses personnes ici qui ont travaillé sur la campagne Clinton. Nous sommes très proches de beaucoup de gens dans ce gouvernement.

- Votre nouveau patron est un ex-membre du gouvernement Clinton. C'est un signe que vous attachez de l'importance à l'accès à la Maison Blanche.

- Ça ne fait pas de mal! Il connaît beaucoup de gens. Il était lobbyiste ici pendant 10 ans avant d'atterrir chez Clinton.

- Depuis quelques années, l'opinion américaine est remontée contre les jeux d'influences à Washington: connections entre les lobbyistes, groupes d'intérêt, corporations, pays étrangers et *Capitol Hill...* C'est votre compagnie qui a aidé ce réseau à se construire.

- J'aide les gens à défendre leur dossier devant le gouvernement! Ça se passe comme ça ici depuis deux cent ans! Si quelqu'un veut présenter son dossier au Congrès, je peux l'aider à exposer sa position. C'est tout ce que je fais. Il n'y a pas de mise en liaison entre gouvernement et client: on les représente tous séparément.

- Et l'histoire de votre client, le Koweït, pendant l'invasion irakienne, ça a crée beaucoup de controverses et...

- Non, pas vraiment. Juste un journaliste gauchiste qui a écrit un article là-dessus, disant qu'on avait fait certaines choses, mais il s'est avéré qu'on avait rien fait!

- Et les rapports de *Middle-East Watch* et *Kroll & Associates...*

- Ils avaient tort. Le rapport de Kroll dit bien clairement que le témoin, Nayirah, racontait la vérité. Les irakiens ont vraiment retiré des bébés des couveuses.

- Pas dans le rapport que j'ai lu...

- Non, il dit que c'est vraiment ce que les irakiens ont fait! Vous ne l'avez pas lu correctement! -Il appelle sa secrétaire pour qu'on m'apporte la lettre de Kroll- Kroll dit bien que Nayirah a vu un bébé et qu'il y en a peut-être eu une centaine... Kroll dit que le journaliste, Mc Arthur, a déformé ce que son rapport disait.

- Le rapport de *Middle-East Watch* met en doute cette histoire...

- En effet, *Middle-Watch* a mené son enquête... et ils ne sont plus aussi sûrs de leurs résultats aujourd'hui. Amnesty International a dit oui, il y avait des couveuses. Je n'ai aucun problème avec cette affaire. Je suis assez fier de ce que nous avons fait.

- Pourtant, personne ne savait que le témoin était la fille de l'ambassadeur koweïtien à Washington.

- Ce n'est pas vrai non plus! Le Président du Comité a reconnu depuis qu'il savait. L'ambassadeur a demandé à ce que le nom reste confidentiel, et c'est ce que le Comité a respecté. On n'a rien à voir avec ça.

- Mais personne ne le savait dans la presse!

- Et alors! Quand un gangster témoigne avec un bonnet de ski sur le visage, personne ne sait qui il est! Quelle différence ça peut faire! Le témoignage était vrai. La liste des témoins stipulait clairement qu'elle (Nayirah) était la fille de

l'ambassadeur. Seul son prénom a été divulgué. Personnellement, je pense que le Comité aurait dû donner son nom. Ça aurait aidé la déposition.

- Quel était l'objectif de votre campagne?

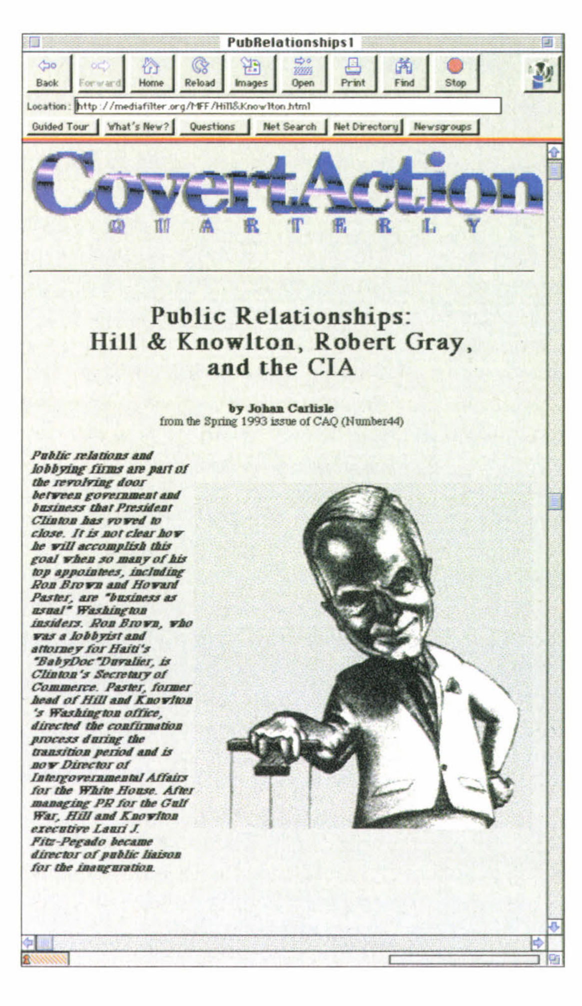
- L'objectif était d'être sûr que le public américain connaisse la vérité à propos du Koweït.

- Les droits des femmes sont limités, il est interdit de pratiquer différentes religions...

- Mais bien sûr que non! Des femmes sont présidentes d'universités au Koweït! Elles ne portent pas de tchador, ne sont pas lapidées pour adultère comme en Arabie Saoudite! D'accord, elles ne votent pas... mais personne ne vote de toute façon. Interdiction de pratiquer d'autres religions? Je crois, mais c'est le cas dans tous les pays du Moyen-Orient! Par rapport à ses voisins, le Koweït n'est pas si mal.

- Le meilleur des pires.

- Mais ils étaient envahis, violés, occupés! Je ne vois pas ce que l'on a fait de mal dans cette histoire. Notre boulot était de convaincre les américains avec des faits sur le Koweït -c'est pour ça que ces koweïtiens nous ont engagés. On ne travaillait pas pour le gouvernement américain. On n'avait pas d'opinion sur la guerre -et d'ailleurs si on en avait eu une, on aurait été contre. Personne dans cette maison n'était pour.



- Votre job était pourtant bien de sensibiliser l'opinion publique dans un contexte où il semblait que l'intérêt pour le Koweït était strictement lié au business et au pétrole. Vous avez aidé à "humaniser" les koweïtiens pour que le public perçoive l'intervention comme une action humanitaire.

- Notre job était de dire la vérité à propos du Koweït, de montrer aux américains que c'est un pays relativement pacifique, alors menacé par son voisin. On poussait aux sanctions et au boycott contre l'Iraq. Le Koweït est un pays moderne qui dépense beaucoup d'argent en aide internationale, éducation, santé et logements gratuits. Personne ne savait quoi que ce soit sur le Koweït à part le fait qu'ils ont du pétrole. On a aidé à raconter cette histoire. C'est tout.

- Quand un client arrive avec un problème d'image -ce qui est généralement le cas, sinon il n'aurait pas besoin de vous- quelle est votre attitude?

- La plupart du temps, on refuse de représenter un client qui a un mauvais profil. C'est arrivé de nombreuses fois. La Turquie, on a pris, parce que c'est une démocratie. On peut changer les lois là-bas. Ils sont mieux aujourd'hui qu'il y a dix ans, même Amnesty le confirmerait.

- Pendant longtemps, on a dit que vous preniez des clients uniquement en fonction de la taille de leur portefeuille.

- Ce n'est pas vrai. Personne n'a jamais dit ça.

- Si. Vous n'êtes pas une organisation philanthropique. Vous avez besoin de faire de l'argent.

- Oui, mais pas à ce point là. Par exemple, on ne représenterait pas l'industrie du tabac. On a refusé de représenter les Contras du Nicaragua, le Guatemala, le Chili, Panama, la Libye -justement parce que l'on pensait ne pas pouvoir les défendre moralement.

- Vous vérifiez le passé et la situation d'une compagnie avant d'accepter de la représenter?

- On fait ce qu'on peut, oui. On vérifie, bien-sûr.

- Mais par définition, tous vos clients ont des problèmes?

- Et bien non, pas vraiment... Certains ont juste des besoins particuliers. Certains pays demandent de l'aide sur des questions commerciales ou fiscales. D'autres nous ont récemment engagés pour provoquer des investissements dans leur pays, ou pour aider à la privatisation. Ça n'est donc pas toujours une question d'image, il s'agit plutôt d'exposer au gouvernement américain que, par exemple, telle politique de commerce est préjudiciable à la fois aux Etats-Unis et à notre client.

- En définitive, que faites-vous que les diplomates ne peuvent pas faire?

- Beaucoup de pays ont des petites ambassades avec un personnel insuffisant ou alors ils ne comprennent pas vraiment comment le gouvernement américain fonctionne. On peut les aider là-dessus. Un grand pays avec une grande ambassade, on ne peut pas vraiment lui proposer grand chose, c'est pourquoi on représente rarement la France ou l'Allemagne, etc.

- Vous produisez des *Communiqués de Presse Electroniques*, c'est-à-dire des news sur vos clients que vous distribuez gratuitement aux médias, sous forme de cassettes ou par liaison satellite.

- Oui, mais de moins en moins. On n'a plus de production intégrée, mais il nous arrive d'engager des professionnels pour en faire quelques-uns, bien-sûr. Toutes les compagnies de Relations Publiques le font.

- Il y a l'histoire de l'interview avec Hassan II que vous avez produite et qui a été diffusée sur CNN sans que le public n'en connaisse la source.

- Je sais... Une journaliste de Washington a essayé de se faire de la pub là-dessus, puis elle s'est finalement retirée. On envoie beaucoup de communiqués, précisant toujours ce que sont ces communiqués vidéo, et qui les produit.

- Ce qui m'amène à un point important. Avec la multiplication des supports, il existe un phénomène de boulimie vis à vis de l'information et les médias utilisent tout ce qu'ils trouvent sans vraiment vérifier d'où proviennent les sources.

- Ils font ce qu'ils veulent. On ne peut pas les obliger à dire où ils ont récupéré leurs images. Il n'y a pas un seul journal télévisé qui n'utilise au moins un film dans son programme produit par quelqu'un d'autre. Une station ne peut pas être partout. De nombreuses sources sont privées et personne ne le dit. Si une question est discutée et qu'un client veut que son opinion soit représentée, on produira un film expliquant son point de vue et on enverra la bande aux stations de télé en leur disant "voilà la déclaration d'untel, président de ceci et vous pouvez l'utiliser si vous voulez." Je ne vois rien de mal à ça.

- Et le fait que la presse ne dise pas d'où proviennent ces images.

- Quelle importance de savoir d'où ça vient! C'est la déclaration d'un individu. On sait qu'elle vient d'une organisation. Pourquoi se soucier de qui a pris les images?

- Parce que le public fait confiance par définition à l'objectivité du journaliste.

- Pourquoi ne pas avoir confiance! La moitié des infos télé sont produites par d'autres personnes que le diffuseur, c'est comme ça que ça marche. Les médias connaissent d'autres problèmes, plus graves que ça. Quand un diffuseur met en scène la collision d'un camion et d'une voiture et qu'il place une bombe sous le camion pour que celui-ci explose à l'impact, là, c'est plus sérieux (NDLR: affaire avec NBC qui a trafiqué un véhicule pour les besoins d'un reportage).

- La TV devrait être plus honnête avec ses téléspectateurs?

- Si les diffuseurs le décident, OK, ça ne me pose pas de problème.

- Vous avez entendu parler des images de l'exécution de Ceaucescu...

- Je pense que c'est terrible. La presse fait beaucoup de choses qu'elle ne devrait pas faire et diffuse des infos qu'il faudrait vérifier. Mais vous savez, la tentation est toujours de prendre un raccourci... une tentation très forte à laquelle beaucoup ne résistent pas.

- Ce qui veut donc dire que la presse ne fait pas son boulot correctement. Que les médias ne sont plus que des supports qui canalisent l'info.

- C'est vrai. Je suis d'accord.

- *WPP*, le groupe qui vous contrôle, est aussi propriétaire d'une des 5 plus grosses agence de publicité au monde, *J. Walter Thompson*. Le patron, Martin Sorrell, a déclaré qu'il voulait créer une synergie en offrant au client les services de toutes les compagnies à la fois: publicité, lobbying, relations publiques, etc. Vous trouvez ça sain quand les limites entre publicité et informations se brouillent?

- On ne parle jamais à *J. Walter Thompson*. Cette idée de synergie, c'est de la pub, personne ne l'a jamais réalisée. Je ne sais même pas ce que ça veut dire. Toutes les grosses compagnies dans notre business ont une branche relations publiques, une branche publicité, des avocats, des comptables. Mais je ne crois pas que qui que ce soit sache qui est propriétaire de qui. On ne sait pas avec quelle agence de pub travaillent nos clients. On ne demande pas.

- Et les conflits d'intérêts? Vous avez représenté deux ennemis jurés: vous, l'église de Scientologie alors que *J. Walter Thompson* représentait Lilly, qui manufacture Prozac.

- On ne connaît pas les clients de *J. Walter*. Je suis sûr qu'il doit y avoir de nombreux conflits.

- Dans la série des clients douteux, vous avez eu *BCCI* un certain temps, puis sa filiale *First American Bank*.

- Après avoir représenté *First American* pendant quatre ans, le gouvernement a déclaré que oui, les deux banques étaient liées. Personne ne le savait jusqu'à ce qu'on nous le dise.

- On y dit pourtant qu'un membre exécutif de votre compagnie vous a prévenu que *BCCI* était louche...

- C'est vrai, ce n'était pas une boîte très claire et c'est pourquoi on ne les a pas pris... *BCCI* était une banque connue et reconnue, opérant depuis l'Angleterre. *Bank of America* a été leur partenaire un certain temps. Ce n'est qu'en 1981 que l'on a commencé à se plaindre à propos de *BCCI*. Donc, si on les avait représenté plus tôt, je ne vois pas où aurait été le problème. La Banque d'Angleterre, le gouvernement américain ne voyaient rien de mal, alors pourquoi nous?

- Le livre *The Power House* dit pourtant que vous les représentiez avant que les investigations ne découvrent leur culpabilité.

- Je n'ai jamais rien eu à voir avec *BCCI*, jamais... Peut-être qu'*Hill & Knowlton* à Londres a très brièvement travaillé pour eux mais j'ignore à quel sujet. Et puis c'était longtemps avant que quiconque ne dise quoi que soit de négatif sur cette banque.

- Votre fonction est un peu celle d'un avocat?

- Un peu, oui. Le parallèle n'est pas exact mais il existe certaines similitudes. Mais la constitution protège les avocats, pas nous.

- Vous avez travaillé sur la promo du *JFK* d'Oliver Stone. Que pensez-vous de la thèse du film, sachant que vous avez été le porte-parole de Bobby Kennedy?

- Ça ne m'a pas dérangé. Bobby Kennedy a également toujours pensé qu'il y avait eu conspiration.

Propos recueillis par Pascal Forneri



Les nouvelles théories du Net

par Pascal Forneri

C'est incroyable comme cette fin de siècle a des airs de "fin de siècle",

ce qui est loin d'être une évidence... Il suffit de regarder en soi et autour de soi pour constater l'épileptique envie de trouver quelque chose à quoi se fier, appartenir: une famille. Un havre de paix dans un monde assez chaotique où les idées fusent, se diffusent, et pètent leurs fusibles en un temps record.

>On pourrait appeler ça des "NANO-MYTHES"... Comme le disait Joseph Campbell, penseur américain extraordinaire à découvrir en urgence, nous sommes dans une époque où les mythes -au sens large du terme: les repères moraux culturels- ont des cycles de vie trop rapides, ce qui crée énormément de confusion et provoque des troubles d'identité. En effet, comment se définir si on ne connaît plus les bornes, cette topographie morale qui permet de se positionner par rapport au valeurs de la société: où est la transgression, où sont les conservateurs?.. Où est le "oui" ou est le "non"?.. Les valeurs séculaires n'étant plus satisfaisantes, une avalanche de pensées folles, extrêmes ou ultra-intégristes se pressent au portillon. Confusion. Cette spirale accélérante est une réalité mais elle n'a d'intérêt que si ses manifestations sont partagées. Les micro-cultures sont épuisantes à la longue car elles sont vécues comme une myriade de mini-chapelles qui échangent leurs foudres. Avec nous au beau milieu... Fin de siècle, d'accord, mais début de millénaire un petit peu plus reposant, s'il vous plaît. Ah, c'est là que le Net entre en piste.

>PAR SA NATURE MEME, Internet est un formidable outil de propagation, totalement adapté à cette explosion d'idées. Chacun peut y exposer ses théories et recevoir des réponses, sans être contrôlé ni avoir trop à dépenser. Si, en temps, mais tout le monde est d'accord pour dire que du temps, on en a de plus en plus. Jamais, à travers les moyens de médiatisation traditionnels les nouvelles théories n'auraient pu toucher autant de personnes. Donc, le Net est devenu très vite une tribune électronique débridée où se côtoient tous les extrêmes: les mauvaises idées, les dangereuses, les ridicules, les brillantes; le tout accessible au bout du modem... Certaines sont anciennes mais retrouvent avec le Net un second souffle. D'autres, comme les extropiens, les néo-luddites, etc..., sont des enfants de l'ère cyber, nés de, par et sur le Net. On découvrira une totale frénésie à trouver de nouvelles églises, que ce soit pour rire (McChurch) ou tristement sérieux (Church of Euthanasia). Le cyber est véritablement obsédé par le spirituel. De plus, les "hyperliens" permettent de sautiller avec une agilité étonnante. Répondant à cette énergie "fin de siècle", ces nouvelles idées ont tendance à vouloir s'ériger en religion, parfois pour rire, comme avec *The Church of SubGenius*, parfois de manière plus sérieuse. Oubliez l'image séculaire de l'église et nous sommes bien toujours dans le même débat: Just Myth It... Bien-sûr, l'accès à l'information n'est pas suffisant mais un pas est fait et il est essentiel pour se sortir de cette société de consommation de micro-cultures, pour arriver à un millénium agréable -et obligatoirement responsable car sublimant l'homme comme un Tout d'esprit et de corps- il faut faire un effort, y travailler, trier. Comprendre veut dire suer...

En surfant, vous pourrez constater L'ENERGIE DEPENSEE à proposer des visions, des opinions, qui prennent parfois la forme d'un nombrilisme gourouistique qui n'a d'intérêt que s'il est mis en relation avec d'autres nombrilismes -ce qui est votre boulot.

On notera également que la plupart des idées -bonnes et mauvaises- viennent de fait des Etats-Unis, traditionnelle casbah des soubresauts modernes. On ose espérer qu'avec le développement du Net en France, le cyberespace gaulois s'attellera à déranger, ailleurs que dans les cercles académiques frigides. C'est un voeu pieux. Opération impossible à l'époque du Minitel, mais aujourd'hui réalisable. N'oubliez pas que l'on connaissait le terme "cyberpunk" avant "cyberculture". Halte au cocooning intellectuel.

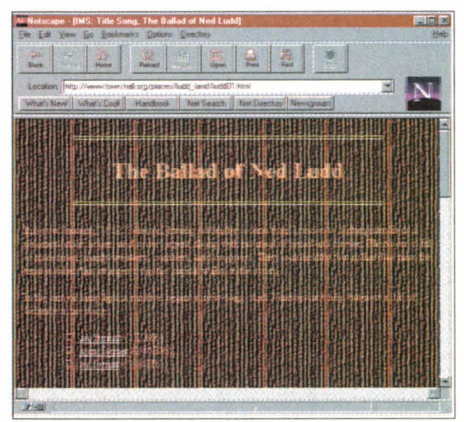
Bon voyage...

La Theorie de la complexité: Mixez des trucs simples et ils réagissent de façon complexe. Comme dans la vie, quoi...

http://www.cc;duth.gr/~mboudour/nonlin.html

Neo-Luddites:

En pleine révolution industrielle, le tisserand Ned Ludd lutte contre la mécanisation qu'il estime catastrophique pour l'emploi et la qualité de vie des artisans. Sorte de Robin des Bois anti-industrialisation, il prend les armes et le maquis, organisant d'occasionnels raids contre des manufactures. Aujourd'hui surgit une version techno des Luddites, agressés par des machines qui nous rendraient plutôt esclaves que service. Ils



posent la question de l'intérêt à l'inexorable poursuite aux nouvelles technologies et séduisent tout ceux qui ont toujours le magnétoscope qui clignote sur 12:00. Extrait du Dictionnaire Neo-Luddite: Binaire/la représentation de l'information par deux entités: ceux qui ont et ceux qui n'ont pas. Téléphone Cellulaire/un système qui transforme la solitude en servitude. Technologie/supposée créer plus d'emplois, généralement crée plus de travail.

http://www.town.hall.org/places/ludd_land/ludd01.html

La theorie de Gaia: La suggestion de Lovelock selon laquelle la Terre n'est qu'un seul grand et unique organisme. Ça plaît beaucoup aux hippies et, finalement, ça ne manque pas de bon sens...

http://www.ingress.com/~mkzdk/texts/gaia.html

Project vote smart & interactive democracy:

S'il y a une institution qui focalise les foudres des citoyens "fin de siècle", c'est bien l'Etat. Quelle que soit sa couleur politique, l'Etat énerve, rend parano: on veut l'atomiser. C'est pourquoi il est tout de même surprenant de voir un courant comme *Project Vote Smart* qui ne veut pas casser l'Etat démocratique mais le surveiller, le rendre au peuple en se servant des outils cybers.

Le principe est simple: puisque le monde politique utilise les médias pour manipuler les citoyens, ces derniers vont utiliser les mêmes armes technologiques pour s'informer, diffuser, court-circuiter un système jusque là monopolisé par l'élite; voire même créer ce fameux troisième parti qui hante l'espace politique américain depuis toujours. Le Net se charge de garder l'oeil ouvert avec des bases de données et *Interactive Democracy* vous permet d'e-mailer les membres du gouvernement directement pour qu'ils connaissent rapidement votre opinion, hors campagne électorale. Deux projets simples mais qui mettent à profit les avantages du Net dans un effort communautaire, ce qui est rare dans un cyberespace, généralement très individualiste.

gopher://gopher.neu.edu:1112/

Netscape - [gopher://chaos.dac.neu.edu:1112/00/About/letter...]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: gopher://chaos.dac.neu.edu:1112/00/About/letter.txt

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Newsgroups

Project Vote Smart

A LETTER TO THE AMERICAN PEOPLE

On common ground, a unique and unlikely gathering is taking place. Thousands -- citizens and statesmen, conservatives and liberals, traditional enemies with vastly different backgrounds and points of view -- are joining for battle. If successful, Americans will experience a re-emergence of political power unknown to them for many decades.

It is a battle for that most essential and precious element in our struggle to self-govern: honest and accurate information about those who represent us or wish to replace those who do.

Shortly before he died James Madison, in a letter to a friend, wrote:

"A popular government, without popular information, or the means of acquiring it, is but a tragedy ... a people who mean to be their own governors must arm themselves with the power which knowledge gives."

Project Vote Smart is an effort to provide that power, at the whim of any and every American.

La theorie du savon cosmique: Les extraterrestres viennent semer la zizanie chez nous puis nous observe pour se marrer.

Libertariens:

C'est une tendance montante de L'INDIVIDUALISME ECONOMIQUE NEOCONSERVATEUR: rejet de l'Etat en général, parano anti-corporation, survivalisme, antisémitisme et affection pour les armes à feu. Ils présentent beaucoup de points communs avec la droite conservatrice, à la différence que le libertarien souhaite une société libre, sans gouvernement. En remontant les hyperliens dogmatiques, on se retrouve vite chez les milices, du style de celle à qui l'on doit l'Unabomb d'Oklahoma City. Certains racontent même que sur le Net on parlait déjà de la bombe d'Oklahoma City plusieurs jours avant l'attentat. Oui, le Net est un nid à extrémistes car il est libre. On y trouvera toute la panoplie des longs couteaux. Les milices, avec la pornographie, participent au folklore tendancieux du Net dont la presse est tant friande ces temps-ci. Attention: ce n'est pas parce quelques individus dangereux polluent le cyberespace qu'il faut faire un procès d'intention au Net dans son intégralité, car sinon on se retrouvera vite avec un Etat qui va légiférer dur, du style loi Exon. Rappelez-vous à qui profite ultimement le politiquement correct... Finalement, après quelques sauts de site en site, on aimerait voir moins de Libertariens pour plus de théories communautaires, mais étrangement, le Village Global en manque.

http://www.fff.org/freedom/info/fff.html//www.lp.org/lp/

Netscape - [The Future of Freedom Foundation]

Location: http://www.fff.org/freedom/info/fff.html

Founded in 1989, The Future of Freedom Foundation is a 501(c)(3), tax-exempt, educational foundation that presents an uncompromising moral, philosophical, and economic case for individual freedom, private property, and limited government. FFF aims to influence the course of thinking so that individuals abandon a commitment to the philosophy of socialism, the welfare state, and the managed economy and move toward the philosophy of freedom.

The officers of The Foundation are Jacob G. Hornberger (Fairfax, Virginia), president, and Richard M. Ebeling (Hillsdale, Michigan), vice president of academic affairs. There are nine members on the Foundation's board of trustees.

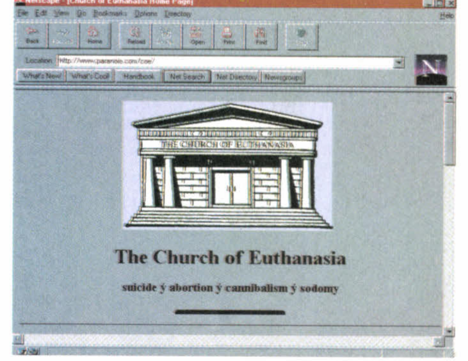
The Future of Freedom Foundation

Freedom Daily

Freedom Daily is published monthly by The Foundation. It consists of essays, book reviews, and quotes by freedom's greatest champions. Subscribers come from thirty-five countries. The price for a one-year subscription to our monthly print publication is $15 ($20 foreign). The on-line version is found at http://www.fff.org/freedom/daily/index.html

The Foundation also shares its ideas on liberty with others through lectures, speeches, seminars, and radio

Church of Euthanasia:



Pendant sinistre et antagoniste des Extropiens, cette théologie part du principe que tous les maux de la planète viennent de l'homme, la solution étant "pour des raisons pratiques comme morales de supporter des formes volontaires de réduction de population, incluant le suicide, l'avortement, le cannibalisme, et la sodomie (!), cette dernière se définissant comme un acte sexuel sans intention de procréation". Les Euthanasistes se sacrifieraient donc pour la survie de la planète. Une issue tout de même: le tableau apparaîtrait tellement sinistre que l'homme aurait pour obligation de s'élever vers une nouvelle conscience, non pas comme individu appartenant à une race, mais en tant qu'espèce. Somme toute, assez efficace comme botte-culs pour arriver à cette prise de conscience! http://www.paranoia.com/coe/

Principia Discordia:

Dans la mouvance de l'Eglise du *SubGenius et Illuminati* de R. A. Wilson, le *Principia Discordia* est une cosmologie qui rassure: il rationalise les incohérences et aberrations qui traversent votre vie quotidienne. Entrer dans un magasin pour acheter du dentifrice et sortir avec un peigne, c'est normal. La folie, l'excès, l'errance et toutes ces choses pourtant bien humaines et qui défient le bon sens, le *Principia Discordia* les sublime. Tout va bien: vous Etes. La discordance est un état naturel et merveilleux. C'est le côté jardin des Théories du Chaos et de la Logique Floue, plus académiques, que vous pouvez aller visiter en surfant par hyperliens.
http://www.willamette.edu.webder/principia/

La theorie du chat de Schrodinger: si un chat est dans la boîte, vous ne pouvez pas savoir s'il est mort ou pas avant d'ouvrir cette boîte. Voilà, c'est tout.

http://www.unet.net/users/scat/

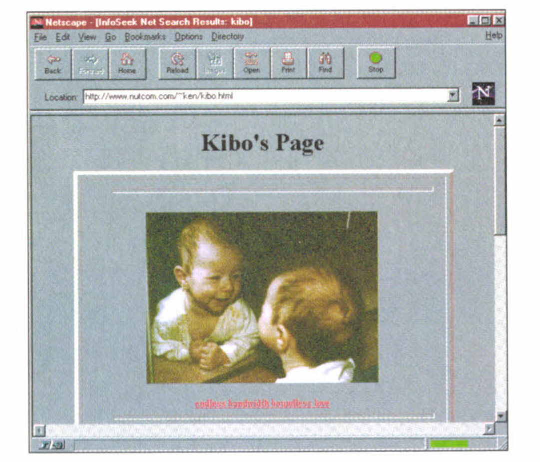
Extropisme:

Le lecteur de *Wired* et *Mondo 2000* en mal de nouvelles frontières S'EST TROUVE UN DRAPEAU. Il fallait s'y attendre... L'assurance de la toute puissance et de la bonté de la technologie devait mener à l'Extropisme, sorte d'optimisme cyber débridé. Extropisme en opposition à l'entropie qui saisit le monde aujourd'hui, écrasé sous d'insolubles problèmes écologiques, militaires, sociaux et moraux. Max More (plus), le gourou, aimerait se dissoudre électroniquement dans le cyberespace, libéré des contraintes physiques, changer de sexe, être loin de l'oppression de l'Etat policier et vivre éternellement... Des idées pour un monde meilleur, il en a plein: privatiser l'air pour responsabiliser ceux qui le pollue; la cryogénisation pour être nécro-beau; se doper bio-chimiquement pour devenir des Dieux performants et rapides... L'Extropie c'est la version cyber des utopies hippies, mais avec une différence majeure: un individualisme libertarien néoconservateur farouche. Seul dans l'hyperespace, on ne vous entendra pas hurler, c'est sûr... Théorie excessivement alléchante pour tous ceux qui se sentent super-humains avec un clavier d'ordinateur et des tablettes de smart-drugs. Optimisme techno excessif? Il existe pourtant des extropistes masqués partout, depuis les labos du MIT jusqu'à toi, lecteur d'*Interactif*. Petit Buckaroo Banzaï... On en reparlera...

http://www.c2.org/~arkuat/extropy.html

Kibo:

Le Net a son Dieu et il s'appelle James "Kibo" Parry. Auto-proclamé **"gardien des citoyens du Net"**, il s'est révélé aux NetSurfers en piratant des newsgroups avec son "middle name" Kibo, s'infiltrant ainsi de partout, tel un esprit divin cyber, détournant les e-mails et répondant à ceux qui l'intéressaient. Omniprésent, il est vite devenu une légende électronique dans un cyberespace somme toute peuplé de mortels en mal de spiritualité. Il a son propre newsgroup, *alt.religion.kibology*, une cosmologie Kibo qui s'est étoffée, avec des personnages comme Xibo, son imitateur et némésis, son chien Spot, sa hiérarchie de la population Net qu'il divise en "nonbozos", "bozos", et "megabozos", ou encore sa proposition d'une totale réorganisation du cyberespace qu'il trouve triste et qu'il renommerait HappyNet. Dans tout ce délire, Kibo maîtrise bien le cyberespace et ses remarques ont la pertinence de quelqu'un qui connaît bien... ses fidèles.



http:////rescomp.stanford.edu/~asuter/kibo/kibo.html

La theorie du babouin: Plus le derrière est bleu, plus il est gros...

The Church of the Subgenius:

Si vous suspectez que les choses sont bien pires que vous ne vous en doutiez. Si le seul truc qui vous a fait rire depuis 5 ans est le fait que plus rien ne vous fait rire. S'il vous arrive de vouloir alpaguer les passants pour leur hurler que vous êtes encore plus différent qu'ils ne peuvent l'imaginer. Si vous pouvez aider avec une donation. Si vous êtes à la recherche d'une religion intrinsèquement contradictoire, qui condamne la mega-dégénerescence tout en vous rassurant sur le fait que vous êtes "au-dessus" des autres... Alors... *The Church of The SubGenius* est pour vous. La seule "croyance" qui promette Action, Thrills, Succès dans votre Vie Sexuelle et Professionnelle. Formidable mix de toutes les paranos et de la culture pop, le culte de J.R. "Bob" Dobbs, le messie au look papa 50's, pipe entre les dents, éternellement souriant.

http://mt.www.media.mit.edu/people/mt/subg/subg.html

Fairly Unified Conspiracy Theory (FUCT): Tout est F.U.C.T.: la CIA, les extraterrestres, les nazis et les templiers maîtrisent tout. En gros.

http://rhf.bradley.edu/~phangus/FUCT/FUCT.html

Meeting time travellers:

Au chapitre des mythes classiques de la science. Bebe Williams aimerait qu'UN HOMME DU FUTUR VIENNE LE VISITER. Il a la certitude qu'un jour, une sorte de Michael J. Fox ou un Terminator traversera le temps à rebours. Jusque là, d'accord, mais le problème est: comment va-t-il me trouver? Williams a déjà la solution et vous explique comment faire sur son site Web. Il suffit de fournir "un document légal" mentionnant votre identité, un lieu de rencontre et une date, de le sceller et de le faire passer à une personne de confiance, et ce de génération en génération. Et le jour où on pourra voyager dans le Temps, cette enveloppe tombera entre les bonnes mains. Il ne vous reste plus qu'à attendre sur le porche, avec un grand sourire accueillant. C'est juste une question de patience.

http://www.cais.com/artcomic/time.html

The worldwilde Institute for the preservation of everything:



Alors que la culture globale napalme son chemin vers le prochain millénaire, qui préservera le monde de nos parents? Je comprends bien cette jeune tête blonde anonyme se sentir étouffer sous le poids de 2000 ans d'Histoire: qu'est-ce-qu'il me reste à faire de vraiment neuf? Exploser mon record à Street Fighter III? Oui, No Future fonctionnait avec une envie de No Past, mais tout de même. *The worldwide institute for the preservation of everything* a été établi en 1995 pour reconnaître et coordiner l'inquiétude croissante de ceux qui sont concerné par toutes formes de destruction, désintégration, pourrissement et dévolution. En cette époque de rapidité et haute-technologie, prenons le temps de voir ce qui a été accompli. Regardons la poubelle au fond des yeux.

secretary@weaver.dungeon.com

Oceania: the atlantis project:



La première fois que j'ai vu le nom Oceania, c'était sur un panneau géant à Las Vegas: un dessin représentait une ville flottant sur des hexagones, sous-titré "The Atlantis Project: souscrivez pour un nouveau pays". Aujourd'hui *Oceania* est sur le Net, avec un projet détaillé, une Constitution, un passeport, une maquette géante dans un hangar du Nevada mais surtout une agence immobilière virtuelle puisqu'*Oceania* vous vend de l'espace pour ce pays vierge "dédié aux valeurs de la liberté, et qui flottera dans la Mer des Caraïbes". Projet pragmatique: si l'on est pas content chez soi, il suffit de construire sa propre nation depuis le point zéro. "Puisque aucun pays collectiviste ne nous vendra la terre dont nous avons besoin, nous élèverons une "ville de béton et d'acier", explique Eric Klien, le fondateur. La Constitution emprunte de nombreux points aux idées libertariennes et on ne s'étonnera donc pas de trouver sur la page Web un appel à de potentiels espions pour se protéger des gouvernements qui veulent déjà du mal à *Oceania*. Tout comme chez les extropiens, l'idée ici n'est pas de changer le monde où nous vivons, mais d'aller en construire un nouveau ailleurs.

http://oceania.org/

Allez également visiter (par NetSearch, WebCrawler, Yahoo, etc...): Les Schwas, The Flat Earth Society, Trashumanists, Omega, Nomads, Mad Science, McChurch.

Censure

Adolescents

Pornocrates

Zoophilie

Sodomie

Voyeurisme

NetScape

Couples

Liberté d'expression

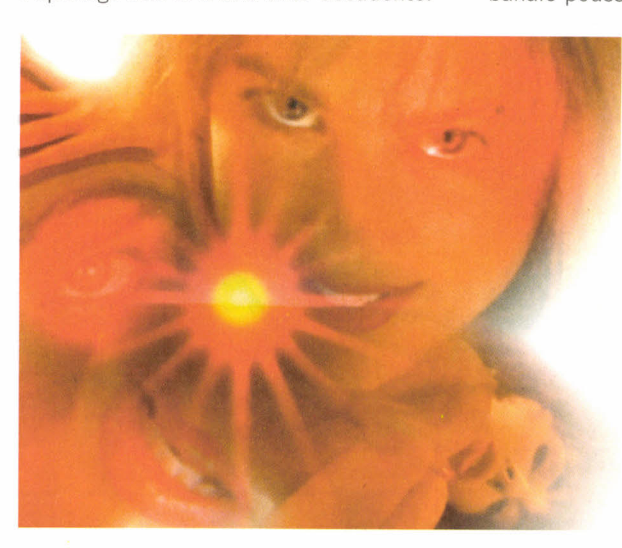


L'internet a t-il un sexe?

Par Olivier Malnuit

Comment votre ordinateur peut-il devenir l'acteur d'un film porno? Qui le censure? Qu'y a t-il sous les jupes des filles? Réponses et rinçage d'oeil ci-dessous.

>"LES COUPABLES, CE SONT CEUX QUI ONT FERME LES MAISONS CLOSES" hurlait un vieillard sénile dans un film de Michel Audiard. Ces considérations simplistes, enregistrées à la volée sur un marché parisien rappelaient que la France des années 70 découvrait la libération des moeurs. En réalité, l'émergence d'une classe moyenne et la multiplication des médias ouvraient les portes de ce qui restait l'apanage secret d'une élite décadente: des professionnels du charme, est aussi accessible au coin de la rue que sur un écran d'ordinateur. L'Internet, par exemple, regorge de photos licencieuses, doucement érotiques ou franchement dégradantes. Depuis la version on-line de magazines comme *Playboy* ou *Hustler* aux newsgroups furieux comme *alt.sex.bondage*, ces images sont la "drôlerie" paillarde qu'on s'échange entre initiés, comme jadis les revues interdites. Mais ce qui semblait hier une banale poussée de fièvre digitale, vient d'être la cause des plus sérieuses menaces qui n'aient jamais pesé sur Internet. James Exon, un sénateur du Nebraska vient de faire voter par le Sénat un amendement interdisant l'échange de documents X sur Internet. Dans sa première version, le texte baptisé *Communication Decency Act* visait à responsabiliser les fournisseurs d'accès sur l'obscénité de certains fichiers transitant par



les images lui-même avait demandé à un "ami" de lui capturer quelques écrans croustillants et d'en compiler les photocopies dans un classeur. Le débat, retransmis en direct sur une chaîne hispanique tourna court. Les sénateurs purent consulter son livre d'images et constater que certaines n'avaient rien à voir avec l'érotisme glamour de Judy Garland. Soucieux de moralité devant les caméras, ils votèrent la loi à une écrasante majorité. Celle-ci prévoyait plus de 1000 dollars d'amende et deux ans de prison pour qui se rendrait coupable d'échanges de "documents obscènes" sur le Net. Les libertariens et les activistes du Réseau étaient fous de rage. Mike Godwin de l'*Electronic Frontier Foundation* trouva particulièrement absurde qu'une petite partie du Réseau à caractère pornographique transforme Internet en une chambre d'enfants où seuls les sujets convenables pour moins de 12 ans pourraient être abordés. Une gigantesque pétition électronique se mit en place, qui donna peut-être à James Exon sa seule victoire: son nom était plus souvent cité sur Internet que les mots Sexe ou Conspiracy.

Une fois voté par le Sénat, l'amendement Exon a eu l'effet d'une bombe sans détonateur. L'aspect anticonstitutionnel du texte, en réelle contradiction avec le premier amendement américain, et sa puérilité politique rendait peu probable son adoption par la chambre des représentants. Le seul véritable impact

Depuis la version on-line de magazines comme *Playboy* ou *Hustler* aux newsgroups furieux comme *alt.sex.bondage*, CES IMAGES SONT LA "DROLERIE" PAILLARDE QU'ON S'ECHANGE ENTRE INITIES, comme jadis les revues interdites.

la pornographie. Voir des films X dans une salle miteuse près des gares, acheter des images de femmes dénudées dans un kiosque ou se procurer un harnais clouté dans un sex-shop représentait presque un eldorado social. Aujourd'hui, le sexe et ses produits dérivés sont partout. L'image du plaisir, dupliquée dans l'indifférence par leur service. Une proposition irréaliste et suicidaire, qui aurait amené les serveurs à employer une petite armée de censeurs pour intercepter les documents "indécents". Modifiée entre temps, la loi fut présentée au Sénat dans une mise en scène pathétique et sous la pression des associations familiales. Le vieux sénateur Exon, incapable de télécharger de l'amendement Exon fut son approche du rôle social d'Internet. En effet, faut-il considérer le plus grand des réseaux comme un média imprimé, c'est à dire un journal bénéficiant d'une liberté éditoriale complète, ou comme un média télé soumis au contrôle éthique des gouvernements. Exon, partisan du contrôle absolu, souhaitait placer

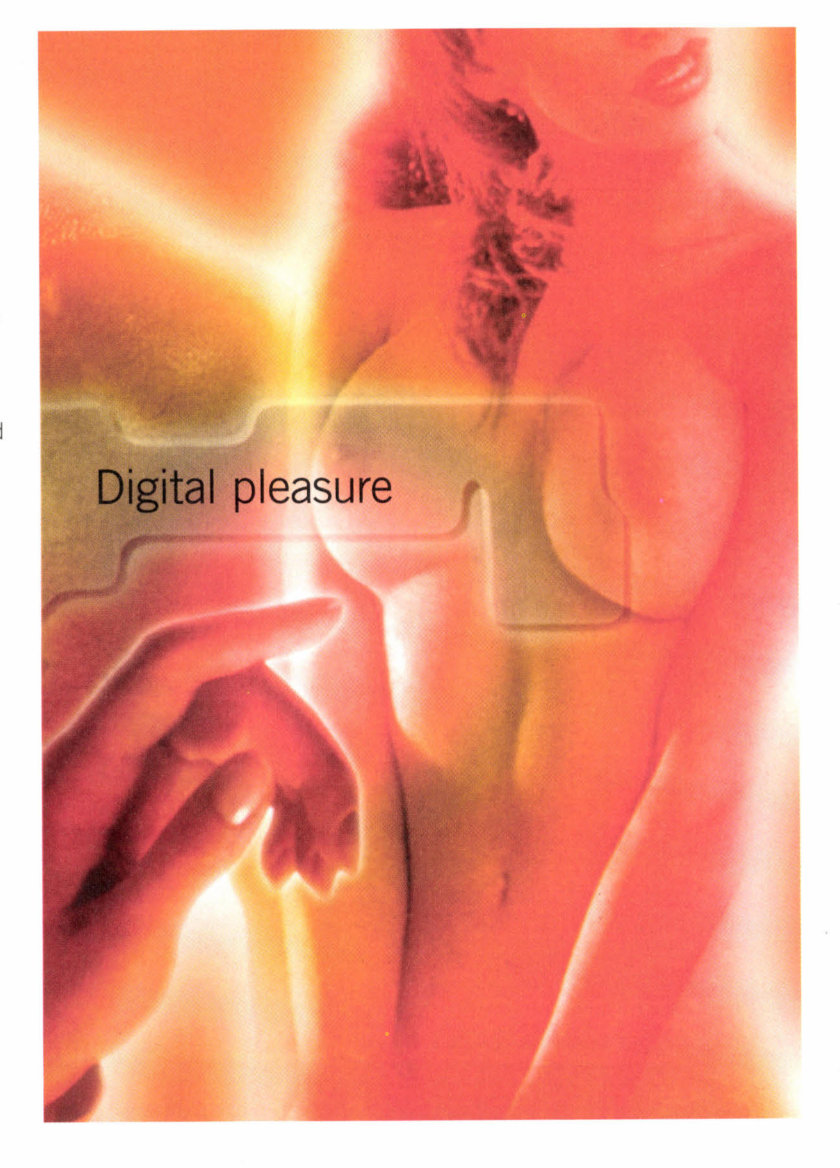
Internet sous l'autorité de la *Federal Communications Commission*, chargée entre autre de faire respecter la loi des sept mots (pénalités infligées aux médias télé lorsque est prononcée sur leur fréquence un des sept mots obscènes interdits). Mais dès le mois de Juillet, Newt Gringrich, qui devait présider le débat sur Internet à la chambre des représentants, ridiculisa Exon et son amendement lors d'une émission de télévision, s'en était déjà fini du *Communications Decency Act*.

>Tout cela ne serait qu'UN TOUR DE CHAUFFE entre politiciens désoeuvrés, si parallèlement n'avait été publié le plus surprenant des rapports sur le cybersexe. *Marketing Pornography on the Superhighway* révèle avec une précision chirurgicale qui sont les acteurs et les aficionados du sexe sur Internet. Marty Rimm, qui en est l'un des principaux auteurs, avoue: "Nous savons exactement ce que regardent les consommateurs de porno devant leur écran." Pendant un an et demi, son équipe de Pittsburgh a recensé 917 410 images, nouvelles et vidéos pornos. 83,5% d'entre elles étaient selon le rapport particulièrement décadentes. Ses conclusions affirment que le téléchargement de documents X est le loisir le plus populaire des utilisateurs. Dans la majorité des universités américaines, presque la moitié des newsgroups visités aurait des noms comme *alt.sex.stories* ou *rec.arts.erotica*. Les trois quarts des documents téléchargés proviendraient de réseaux privés (BBS) dont les opérateurs utilisent des images d'appel pour se faire une clientèle. Derrière quelques photos choc se cache un catalogue d'images payantes dont l'accès peut coûter jusqu'à 30 dollars par mois. Ces

Pendant un an et demi, son équipe de Pittsburgh a recensé 917 410 images, nouvelles et vidéos pornos. 83,5% d'entre-elles étaient selon le rapport particulièrement décadentes.

Protégeons nous...

L'Amérique a peur. Après les révélations du sénateur Exon sur la pornographie "on-line", chaque foyer veut débrancher son micro et envoyer les enfants se coucher. "Je ferai tout pour empêcher mes enfants de tomber sur ses saletés.", déclare une ménagère. Bill Duvall, un créateur de logiciels a su flairer ce nouveau marché du sexuellement correct. Il a demandé à des étudiants de l'université de Stanford de répertorier toutes les fréquences "chaudes" d'Internet. Au résultat: plus de 1000 adresses infréquentables dont l'accès est bloqué par le logiciel SurfWatch. Mais, au regard des nouveaux sites qui apparaissent chaque mois, le programme aura besoin d'une fréquente remise à jour pour être efficace. Certains parents préféreront peut-être Nanny Net, un logiciel qui empêche toute conversation "explicite" par l'introduction de phrases clées. On enregistre par exemple des phrases comme: "Comment t-appelles tu?" ou "Quel est ton numéro de téléphone?" et la conversation saute dès leur apparition sur l'écran. Ce qui évite les approches indélicates de certains connectés sur les forums de conversation... Les fournisseurs d'accès se mettent aussi au diapason puritain. *Prodigy*, *America Online* et *Compuserve* préviennent du risque encouru par les connectés en pénétrant leur service. Mais leur message ressemble aux conseils des moniteurs de ski devant une vallée poudreuse. "Oui, il y a du sexe chez nous, alors prenez vos précautions." On ne pourra pas dire que vous n'étiez pas prévenu!





forums de conversations chaudes. Mais la plus importante découverte du rapport réside dans la nature même de cette pornographie. La plus forte demande des consommateurs concernerait des images "déviantes", qui dépassent de loin les limites du supportable. Pédophilie, zoophilie, sadomasochisme, scatologie, tous les genres de l'ignoble y sont représentés avec succès alors que des lois fédérales interdisent depuis longtemps la pornographie infantile. Best-seller absolu des connexions: l'image d'une femme enceinte avec des chiens. L'existence sur Internet de pornocrates d'Internet sont de vrais professionnels avec un sens aigu du marketing et pour certains des revenus excédant 1 million de dollars par an. D'après des renseignements fournis par les opérateurs BBS eux-mêmes, les chercheurs ont pu identifier des consommateurs de pornographie on-line dans plus de 2000 villes réparties aux Etats-Unis, en Europe et même en Chine, où la possession d'une simple vidéo X est pourtant punie de mort. Ils affirment que 98,9 % d'entre eux seraient des hommes et que les 1,1% sont des animatrices payées pour redonner un semblant d'humanité aux documents aussi dégradants, accessibles à tous et largement diffusés a provoqué la guerre dans les milieux puritains américains. Associations familiales et religieuses se sont groupées derrière le Sénateur Exon, qu'elles ont transformé en un nouveau Mac Arthur de la moralité sexuelle.

Il se passera du temps, beaucoup de temps, avant qu'Internet ne trouve sa maturité. Tant qu'il restera soumis à l'influence des Etats-Unis, le Réseau sera le reflet de leurs excès et de leur phénoménale hypocrisie. En débusquant les pornophiles, les chercheurs ont également fait la preuve du peu d'anonymat sur Internet. Pénétrer sur un newsgroup, c'est bien laisser sa carte de visite. Songez qu'un chercheur de Pittsburgh a peut-être rempli une fiche sur vous parce que vous avez téléchargé une image de Playboy! Mais la plus impressionnante dérive est probablement cette sexualité irréelle qui semble émerger du Net. Grotesques et dérisoires, les images de corps polymembrés ou déformés de Newsgroups sont des blagues de Nerds, sûrement très conventionnels dans la vie réelle. Le monde des pornophiles est à l'évidence aussi celui des petits maris rangés qui cachent dans leur bookmarks ce qu'ils n'osent pas vivre eux-mêmes. Les fantasmes populaires ont, avec Internet, pris de l'assurance. Et si finalement tout cela n'était qu'un grand défoulement virtuel?

Pédophilie, zoophilie, sadomasochisme, scatologie, tous les genres de l'ignoble sont représentés avec succès alors que des lois fédérales interdisent depuis longtemps ce type de pornographie.

Pornocrate et martyr

>En prison, il ressemble à un membre de la famille Kennedy qui aurait eu la "folie" de se laisser pousser les cheveux. Robert Thomas est l'une des plus grandes fortunes du cybersexe. Chaque jour, son serveur BBS "Amateur Action", spécialisé dans les photos d'images de femmes et de bouledogues lui rapporte des milliers de dollars. Un trésor qu'il utilise pour se payer les meilleurs avocats et régler ses amendes judiciaires. Car le "Marquis de Cyberspace", comme le surnomment les américains, risque de passer encore un moment derrière les barreaux. Condamné par un tribunal de Memphis pour trafic d'images obscènes, il est également accusé d'avoir diffusé sur le Net des photos d'enfants nus. En réalité, d'après lui de simples photos de familles prises dans des camps naturistes. Son cas pourrait faire jurisprudence dans la croisade morale entamée par la justice américaine. En effet son délit est virtuel. Contrairement à un éditeur classique, il n'a jamais vendu d'images par le biais d'un magazine distribué en kiosque. Ses documents n'ont été transmis qu'à des connectés qui devaient payer un abonnement spécial pour cela. Un simple tribunal du Tennessee est-il apte à le juger ou faut-il créer une grande cour du cyberspace?





Par Stephane Viossat

c'est vivant!

Les ordinateurs ont remplacé la foudre et les cadavres dans les laboratoires des Frankensteins modernes. Calfeutrée au sein de disques durs, une forme de vie nouvelle attend son heure pour envahir la planète. Cela se passe aujourd'hui même. Frankenstein n'est plus un mythe...

Il y a 600 millions d'années explosa le plus fabuleux bouillon de culture.

Le limon originel, où reposaient les premières formes de vie embryonnaires, donna soudain naissance à une myriade de créatures complexes. L'évolution fit la suite et la vie carbonée trouva un aboutissement dans l'Homo Sapiens.

Le silicium prend aujourd'hui la relève. A Kyoto ou Santa Fe, tout autour de la planète, des créatures artificielles commencent à évoluer dans le tréfonds des ordinateurs. Une autre ère cambrienne s'amorce. Une vie nouvelle apparaîtra peut-être sur Terre.

>Sur l'écran de mon ordinateur oscillent des vers. ILS NAISSENT, SE MULTIPLIENT, MEURENT... ET EVOLUENT. Certains sont des parasites, d'autres sont des ratés. Une partie de la population est mutante. Dans leur univers, la sélection naturelle est accélérée. Au bout de quelques générations, des censeurs viennent éliminer les individus débiles qui n'auraient eu aucune chance de survie. Au terme d'une longue évolution, l'un d'entre eux développera peut-être une faculté inédite (reconnaissance de formes, immunisation virale...). Cette odyssée de la vie, je la suis au jour le jour sur mon simple Macintosh, grâce au programme *Tierra*.

>L'idée de singer la nature, afin de recréer synthétiquement un phénomène naturel, n'est pas neuve. Dès les années 50, les travaux de John von Neumann ont ouvert la voie de la recherche vers l'Intelligence Artificielle. Dans ce domaine, il s'agissait de trouver les fondements des mécanismes de la pensée et de fabriquer un système complexe imitant le processus.

Vers la fin des années 80, le biologiste Thomas Ray revient des forêts du Costa Rica où il a passé plus de seize années de sa vie à décortiquer des insectes. Papillons, scarabées et autres scolopendres n'ont plus de secrets pour lui. Mais cela ne lui suffit pas. Il ne peut en effet accéder "qu'aux produits de l'évolution, et non au processus lui-même"... L'informatique va alors offrir à Thomas Ray l'occasion de devenir démiurge, de s'attaquer enfin directement à l'évolution elle-même.

>Il avait imaginé quelques temps auparavant de créer des programmes autoreproducteurs, à l'instar des virus, "intégrant des erreurs, donc des mutations, donc de l'évolution, l'essence de la vie." Son bagage informatique ne lui avait pas permis de mettre cette idée à profit.

>C'est en utilisant des années plus tard le logiciel *Norton, que Ray* restera fasciné par la représentation graphique des programmes obtenus, qui s'affichent sous ses yeux sous la forme de segments colorés et ondulants... Des vers informatiques.

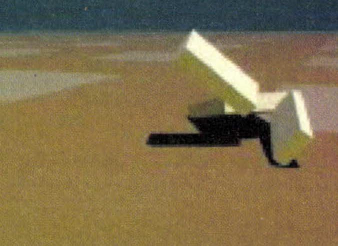
>A l'aide de petits programmes autoreproducteurs, simples et sujets au hasard, il deviendra alors capable de constituer un vivier informatique, même si de nombreux ajustements seront nécessaires pour arriver au résultat escompté. Le premier ver viable sera finalement un programme de 80 octets, comportant un fort pourcentage de hasard, qui permettra l'apparition de mutation, une simulation correcte de "génomes". Ce ver, nommé "Ancêtre", répondra assez bien aux attentes de Ray. Mais il lui faudra également créer l'écosystème. En effet, l'Ancêtre se révélera particulièrement nocif pour l'ordinateur!

>L'étape suivante vit l'apparition du programme *Tierra*: un ordinateur virtuel logé au sein même de l'ordinateur. Pour l'*Ancêtre*, point de salut en dehors de *Tierra*. Les plantages intempestifs ne sont plus de mises...

>L'évolution a rapidement suivi sont cours et LES CREATURES SE SONT MULTIPLIEES, diversifiées. L'*Ancêtre* a muté et, suivant les lois de la sélection naturelle, a disparu. Des spécificités ont vu le jour. Des parasites, cherchant à se "nourrir" sur le dos des autres vers, ont fait leur apparition. Ainsi que des prédateurs. Une sexualité et des rapports sociaux (un phénomène de "troupeau" par exemple) ont également émergé.

L'évolution biologique est un phénomène instable. De longues périodes d'accalmie sont suivies de bonds phénoménaux. Le plus fabuleux se situe aux environs de -600 millions d'années, à l'ère cambrienne, et est connu sous le nom de "l'explosion cambrienne de diversité". A cette période, les corpuscules monocellulaires peuplant les océans firent place soudainement à une multitude de créatures diverses et complexes. C'est



cette "explosion cambrienne" que Ray a voulu recréer avec *Tierra*. Pari réussi en partie. Il y a bien eu spontanément diversification et apparition de la complexité. Pour faire un parallèle simple, les vers numériques sont passés du stade monocellulaire au stade multicellulaire. Thomas Ray attend encore que l'équivalent de systèmes neuraux vienne se greffer sur ses créatures virtuelles.

>POUR CELA, LE PLUS DIFFICILE RESTE A FAIRE. Afin d'assister à une nouvelle explosion cambrienne, Ray pense qu'il faut à ses créatures un écosystème vaste et diversifié, ressemblant à celui que la vie naturelle a nécessité. Et les vers se sentent à l'étroit dans les entrailles de l'ordinateur de Ray. Mais il existe un ensemble géographique immense, en friche, où ils pourraient à loisir s'épandre et évoluer. Un univers digital sans frontières, l'équivalent électronique des océans préhistoriques: Internet. "Une réserve pour organismes digitaux" comme aimerait pouvoir l'appeler Ray. Immense, complexe, avec une forme qui évolue de façon dynamique, le "Réseau des réseaux" constituerait un milieu naturel idéal pour l'évolution de formes de vie primitives.

>*Tierra* ne devra plus se contenter de créer un sous-ordinateur dans un unique disque dur, mais bien un sous-réseau dans le Réseau. Les vers navigueront d'une machine à l'autre et n'utiliseront à chaque instant, au sein des machines acceptant de les héberger, que la seule puissance de calcul inutilisée. On devrait logiquement pouvoir assister alors à une migration quotidienne, les créatures se déplaceront vers les parties nocturnes du globe, là où les ordinateurs seront les moins sollicités par l'homme.

Mais d'autres créatures virtuelles déambulent déjà sur des écrans. Karl Sims de *Thinking Machines corp.* a su mettre au point une expérience plus spécialisée et plus spectaculaire pour le profane. Scientifique, il a cherché à développer des créatures virtuelles, qui puissent se mouvoir et agir dans un environnement tridimensionnel. Artiste, il a voulu les voir.

Tierra et la sécurité.

>Ouvrir les portes de milliers d'ordinateurs dans le monde à DES PROGRAMMES VIVANTS, en d'autres termes à des "bugs", n'est pas une affaire à prendre à la légère. Thomas Ray est convaincu de l'absence totale de danger de l'entreprise. Toutefois, toutes les mesures seront prises afin d'empêcher le moindre problème. Le groupe de travail, qui s'occupe du projet *Tierra sur Internet*, a donc largement traité du problème de la sécurité lors de sa première session, les 24 et 25 mars 1995. Le responsable de la sécurité du projet n'est ni plus ni moins que Tsutomu Shimomura, le spécialiste de la société *Sun Microsystems,* qui a permis l'arrestation de Kevin Mitnick.

Les risques de contamination des ordinateurs participant au projet ont été jugé inexistants. LE PROPRE DE TIERRA EST QU'IL CONSTITUE L'ÉCOSYSTÈME DES VERS. Si l'un d'entre-eux venait à s'échapper, il ne serait tout simplement pas capable de survivre...

Mais un autre aspect de la sécurité a été largement étudié: un tel système, avec un accès à une telle puissance de calcul, pourrait éventuellement intéresser certains pirates, race toujours avide de temps de calcul. Le seul moyen imaginé par Tsutomu, pour utiliser à des fins anormale l'écosystème, serait de créer artificiellement une race supérieure de vers qui, une fois implantée, pourrait mener à bien des opérations prédéterminées... Le groupe de travail doute de la viabilité réelle d'une telle méthode. Cela nécessiterait de toutes façons des compétences informatiques fabuleuses. Mais Tsutomu reste conscient que le propre du hacker est de chercher à relever en permanence les défis lancés à son intelligence.

La guerre des pirates informatiques de demain sera-t'elle "organique"?



>La morphologie de ses créatures ainsi que leur système nerveux, nécessaire au contrôle de leurs "muscles", sont générés par des algorithmes génétiques. Un processus de sélection permet de diriger l'évolution de la race d'une génération à l'autre vers un but précis. Ainsi ne survivent que ceux qui semblent aptes, par exemple, à nager, marcher ou sauter.

>Les composants physiques de ces créatures correspondent à DES FORMES GEOMETRIQUES SIMPLES. Grâce à la reproduction et à la mutation, les créatures se complexifient et mettent au point des techniques appropriées au type de déplacement requis.

>L'expérience n'a pas donné naissance à une "super créature", adaptée parfaitement à tous les problèmes, mais à une myriade d'êtres virtuels trouvant chacun une solution unique. Reptation, utilisation d'un appendice faisant contrepoids ou de membres faisant office de jambes... autant de solutions découvertes pour avancer.

>Qu'elles se tortillent en tous sens, élaborent des stratégies d'une difficulté hors du commun ou bien au contraire d'une simplicité désarmante pour atteindre le but que Dieu/Karl Sims a fixé à leur existence, ces créatures ont toutes un point en commun: l'extraordinaire réalisme visuel de leurs déambulations incessantes.

>L'animation traditionnelle ne permet que très difficilement d'atteindre une telle cohérence.

>Cette capacité de la vie artificielle à aboutir à un niveau élevé de complexité "NATURELLEMENT", c'est-à-dire sans que soit nécessaire au préalable un design épineux, n'a pas échappé aux créateurs d'effets spéciaux. *Boids*, un programme de vie artificielle conçu en 1987 par Craig Reynolds, permet de concevoir des effets de "troupeau" réaliste. Les nuées de chauve-souris créées en images de synthèse dans *Cliffhanger* et *Batman* n'ont fait que reprendre en les améliorant les algorithmes de Reynolds.

>La vie artificielle trouvera de façon à peu près sûre un créneau dans l'animation. Mais d'autres intérêts sont en jeux. La vie artificielle est avant tout un domaine spéculatif, une branche réservée à la recherche. Pourtant des applications concrètes devraient bientôt émerger.

>La façon dont le projet "Tierra sur Internet" a été accueilli par le monde professionnel ne trompe pas. *Microsoft* et *Sun Microsystems*, pour ne citer qu'eux, le soutiennent activement. On voit pointer ici le spectre de "l'agent intelligent", programme permettant d'effectuer tout seul des recherches dans l'immense amas d'informations des réseaux et appelé à devenir un des domaines les plus lucratifs de l'informatique.

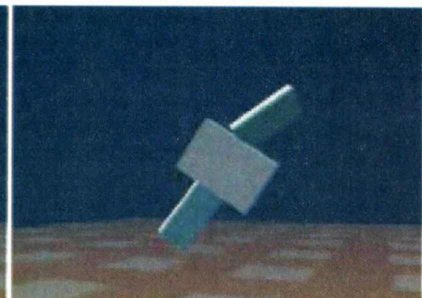
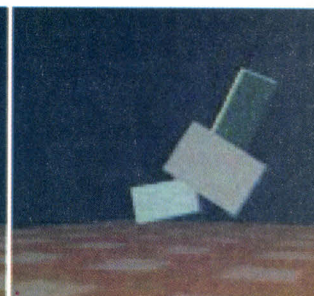
Les vers de Thomas Ray devraient, en se complexifiant, créer de nombreuses capacités uniques. Il sera alors possible de récupérer ces attributs "naturels", de les "disséquer" et de les copier dans des programmes traditionnels.

>Il y a, certes, peu de chance pour qu'UN VER DEVELOPPE JAMAIS DES FACULTES INNEES permettant d'en faire un programme de comptabilité ou un tableur graphique révolutionnaire. Mais il est par contre très probable que des fonctions nouvelles de navigation sur le Réseau soient mises à jour. Reconnaissance de formes ou reconnaissance instinctive du Réseau représenteront un progrès décisif pour la mise au point du premier agent intelligent fonctionnel. D'autres évolutions pourraient éventuellement aboutir à l'élaboration d'un anti-virus absolu...

>Thomas Ray est conscient de l'intérêt économique de son projet. Mais il a gardé une passion de biologiste. La vie artificielle permet pour la première fois de faire des études comparatives sur la vie elle-même. Pratiquement, la biologie est l'étude de la vie sur Terre. Mais rien, dans l'absolu, ne restreint la biologie à la vie carbonée. La vie artificielle ouvre le champ d'investigation de la "vie telle que nous la connaissons" à la "vie telle qu'elle pourrait être".

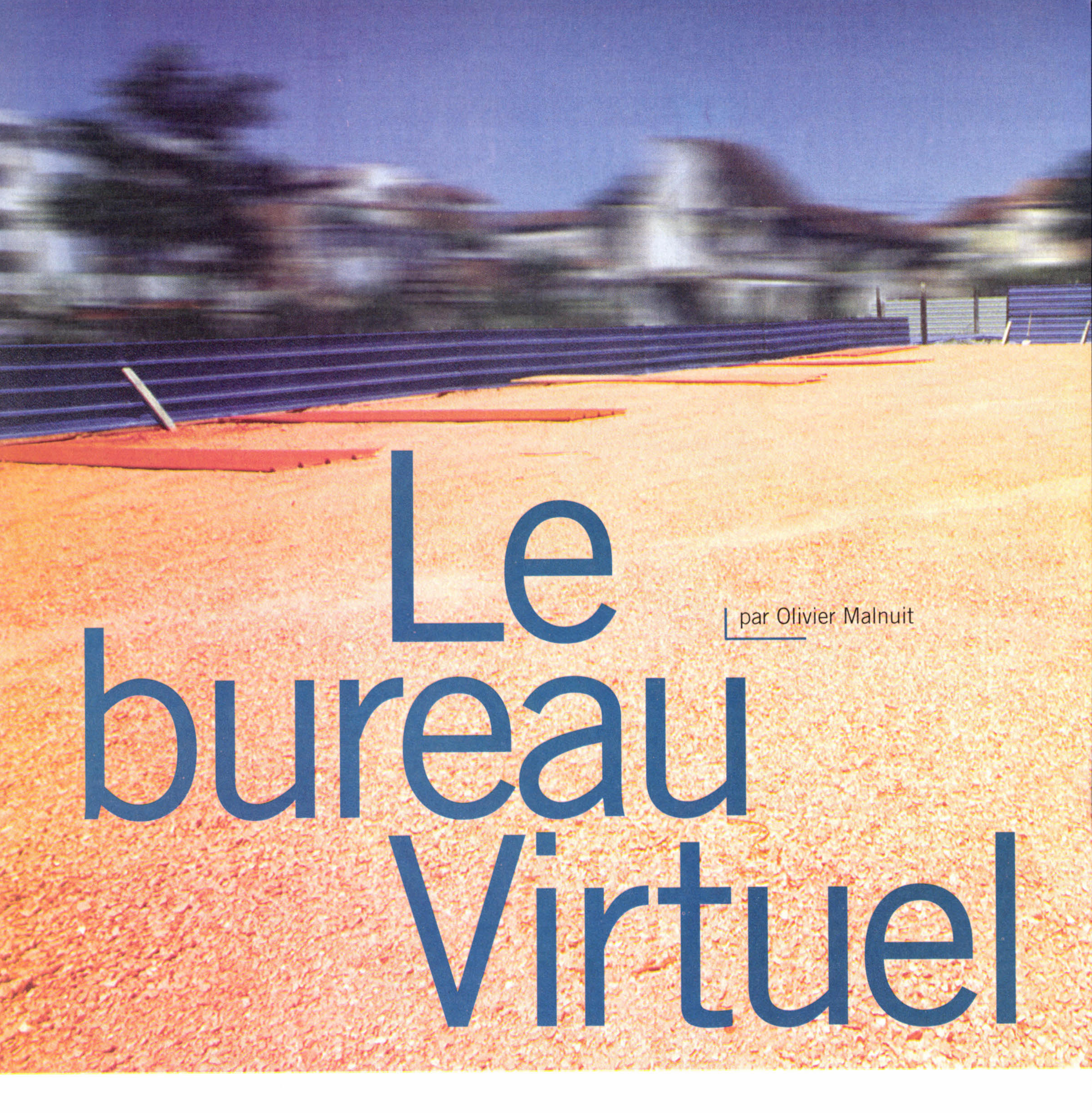
>Lorsque l'on demande à Thomas Ray pourquoi nous devrions participer à son projet et lui ouvrir l'accès à nos ordinateurs, il ne parle pas des nouvelles techniques informatiques à venir ou des immenses gains probables. Il demande simplement: "N'aimeriez-vous pas participer à la création d'une nouvelle forme de vie sur Terre?"<



Je serai Dieu! La vie artificielle n'est pas une utopie.

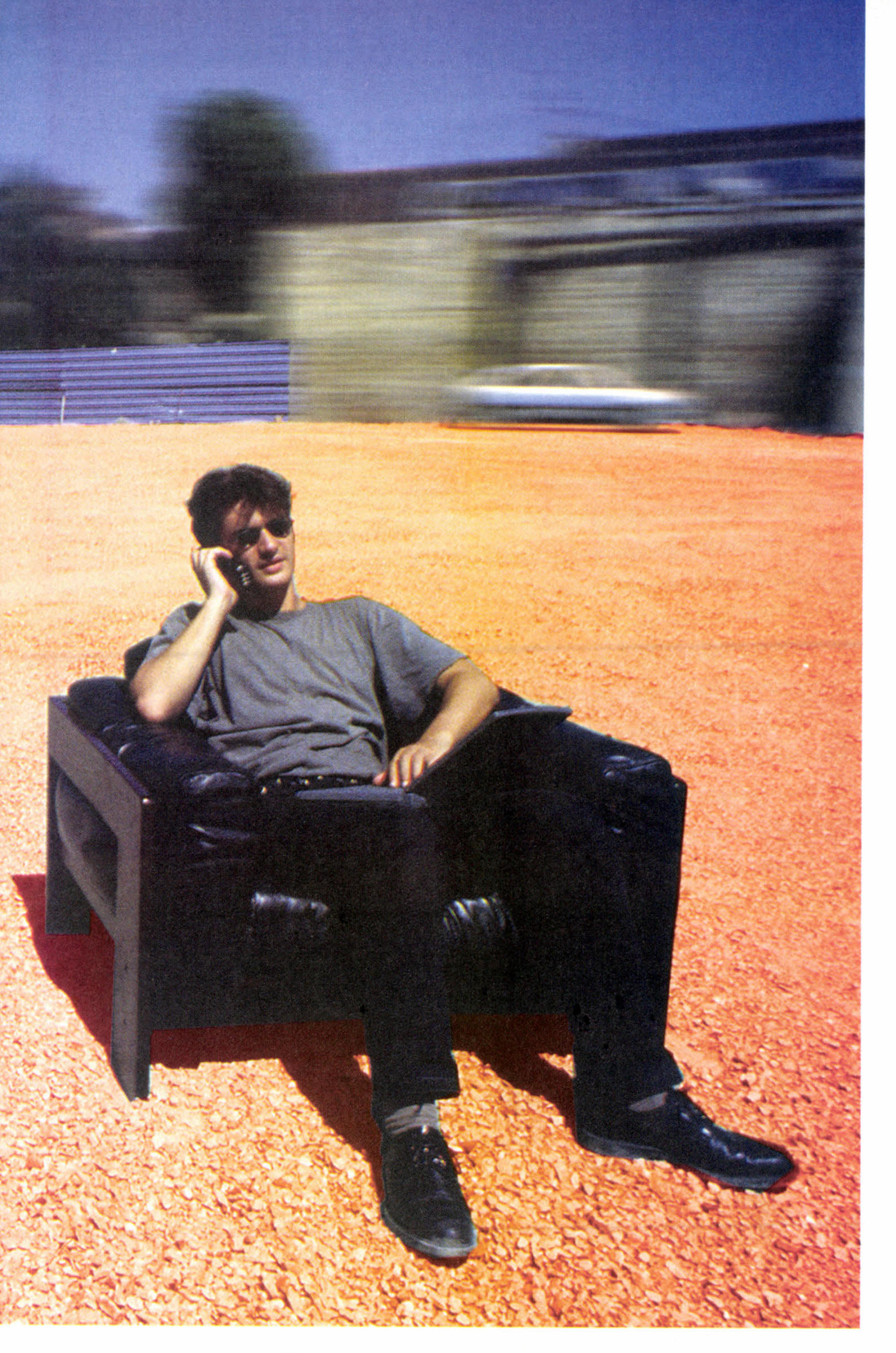
Des dizaines de programmes pour tous les types d'ordinateurs sont disponibles. Bien que récent, ce domaine déchaîne déjà les passions sur Internet. Toute la documentation, les réponses à vos questions, les programmes réalisables et leurs codes sources sont récupérables en un éclair. La première source d'information se trouve dans les newsgroups.
Allez faire un tour sur *comp.ai.alife*.
De nombreux livres ont été écrits sur le sujet et on peut trouver des pages Web qui lui sont consacrées.
Artificial Life: the Quest For a new Creation, indispensable, se trouve à *http://mosaic.echonyc.com/~steven/ArtificialLife.html*
Rudy Rucker, un des pionniers de la littérature Cyberpunk, a commis *Artificial Life Lab*, un autre ouvrage indispensable: *http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/*
Tous les messages ayant transités par *comp.ai.alife* sont stockés sur *http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/news/*
Karl Sims maintient une page web sur le serveur de Thinking Machines corp. à *ftp://think.cm/users/karl/Welcome.html*
Vous pourrez y trouver un film hallucinant présenté au Siggraph 94 où évoluent les créatures de Karl *ftp://think.com/users/karl/creatures-demo.mpg*
Boids, le programme de Craig Reynold, ayant permis de créer les effets spéciaux de *Cliffhanger* et *Batman* a sa page attitrée sur *http://reality.sgi.com/employees/craig/boids.html*
Enfin, une page regroupe une foule d'informations *http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/*
Tierra sur Internet n'en est encore qu'au stade de projet. Pas de ère post-Cambrienne sur Internet. Par contre vous pouvez déjà télécharger la version locale de *Tierra* pour Macintosh et créer vos propres espèces *ftp://www.bdt.com/home/brianhill/MacTierra.sit.hqx*
De nombreux autres programmes pour Macintosh sont disponibles *http://www.bdt.com/home/brianhill/elsewhere.html*



Le bureau Virtuel

par Olivier Malnuit

La grande course du 21ème siècle est lancée.
Qui va disparaître le premier?
Le bureau ou les employés?



>En Janvier 1994, *Chiat&Day*, une agence de publicité américaine, se lançait dans une expérience sans précédent: utiliser Internet et les nouvelles technologies pour CREER UNE COMMUNAUTE DE TRAVAIL LIBRE ET RESPONSABLE. On transforma les bureaux en une cantine multicolore et on remit à chaque employé un ordinateur portable, un téléphone cellulaire, un beeper et... les clés d'un casier individuel. Jay Chiat, le maître d'oeuvre, souhaitait ainsi donner naissance à une nouvelle architecture intellectuelle. Un espace ouvert, sans cloisons ni territoires, où les employés formeraient une équipe mobile et plus efficace. Les rapports hiérarchiques furent abolis et tout objet personnel laissé au casier.

>C'est en revenant de vacances que les salariés DECOUVRIRENT AVEC PANIQUE LA NOUVELLE STRUCTURE. Des téléphones et des ordinateurs manquaient et l'absence de bureau personnel obligeait les gens à s'asseoir par terre. De plus, allez faire comprendre à une mère de famille qu'elle doit laisser la photo de ses filles au placard parce qu'il s'agit d'un objet personnel! Le bureau virtuel n'aurait pas duré longtemps sans l'obstination de Jay Chiat. Il expliqua à son personnel quelle grande expérience sociale il était en train de vivre et deux semaines plus tard, un tremblement de terre lui donna raison: sa mobilité permit à l'agence de fonctionner malgré les dégâts.

>Aujourd'hui, chez *Chiat&Day*, personne n'est tenu d'arriver à 9 heures le matin si le travail ne l'exige pas. Les espaces personnalisés ont disparu et les seuls repères individuels sont les étiquettes nominatives sur les casiers. Le papier, grand absent des lieux, a cédé la place au numérique. On n'entend plus le bruit des fax et des photocopieuses mais un bourdonnement d'e-mails et de claviers. Tous les documents rentrés sur ordinateur sont transférés sur une banque de données commune via des prises informatiques murales. En théorie, grâce à cette "fontaine", l'information est accessible à tout moment à n'importe quel employé. Chacun est censé profiter des connaissances de l'autre afin de mieux orienter son travail. Le partage de l'information doit, en théorie toujours, rendre les collaborateurs polyvalents et capables d'intervenir sur tous les budgets. Mais, un tel environnement a bien du mal à préserver une certaine dimension humaine.

>Pour beaucoup, *Chiat&Day* est un enfer technologique où l'absence de limites asservit ses employés plus qu'elle ne les libère. Prenons un exemple: Laurie Coots est la responsable technique de l'agence; entièrement à la disposition des autres, elle avoue même que certains soirs, beeper et cellulaire continuent de sonner jusque dans sa salle de bains. Pourtant, le concept égalitaire de l'agence est à l'origine d'effets encore plus pervers. Sans appartenance, les objets, les lieux n'ont plus de signification, plus d'odeur. L'atmosphère rappelle celle des universités où les étudiants se croisent sans se connaître, perdus dans une immensité communautaire. Le malaise est tel qu'un logiciel de simulation des rapports humains

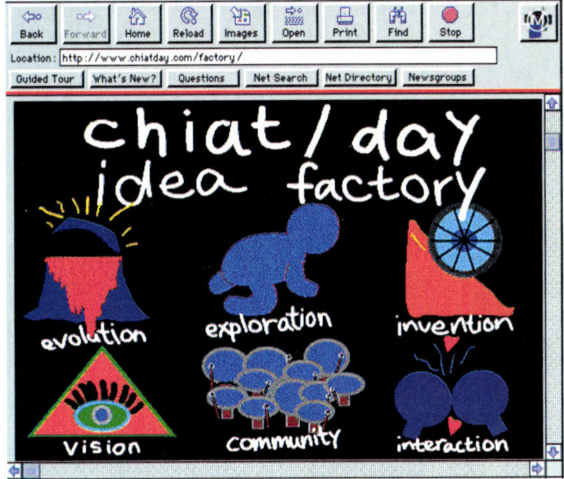
L'atmosphère rappelle celle des universités où les étudiants se croisent sans se connaître.

a été créé. Oxygen, développé par l'*Art Technology Group* de Boston, permet à chacun, sur son ordinateur, de reconstruire un environnement professionnel grâce à une incrustation photo, avec bulles de dialogue, représentant les collègues ou la famille.

>La grande avancée du système *Chiat&Day* est sans conteste le partage de l'information. Encore faut-il que les publicitaires, soumis à de fortes pressions, soient suffisamment fair-play pour jouer le jeu. La rétention d'informations, presque inévitable, s'ajoute aux autres zones d'ombres du bureau virtuel. *Chiat&Day*, qui fut l'une des plus brillantes agences de communication du monde, avait bien besoin d'un événement promotionnel pour redorer son image. Son nouveau concept a fasciné la presse et la société américaine alors que l'agence venait de perdre deux de ses plus importants budgets: *Apple* et *Reebok*. En instaurant la fin du bureau classique, Jay Chiat, secoué par les sérieux à-coups de la crise, réduisait aussi ses frais

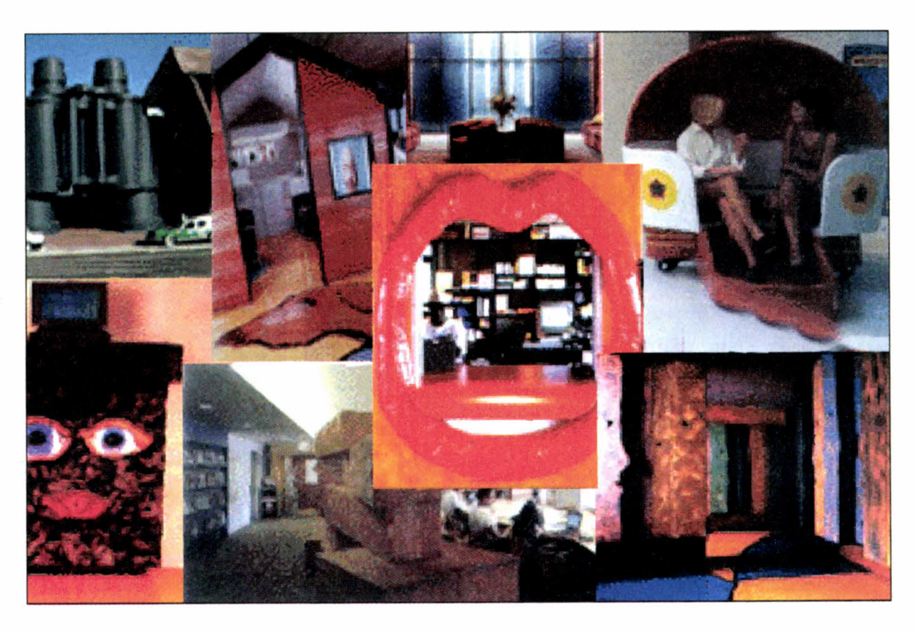


de fonctionnement. Même si, ulcéré par le sous-entendu, Chiat a déclaré avoir dépensé en bibliothèque CD-Rom, réseaux informatiques, ordinateurs, téléphones cellulaires à basses fréquences (qui fonctionnent même dans un ascenseur ou en sous-sol) et sofas, beaucoup plus d'argent qu'il aurait pu en économiser en transformant ses locaux en cabane virtuelle. Mais le plus sérieux vice de l'organisation *Chiat&Day* réside dans son fascisme latent. Derrière l'extraordinaire liberté de façade, un projet totalitaire, la SBU, a tout prévu. La SBU? La Strategic Business Unit, qui est à Jay Chiat ce que le petit livre rouge était à Mao. La bible du bureau virtuel qui définit la taille précise des aires de conférences, le modèle des téléphones, des ordinateurs et surtout le nivellement des rapports humains. Prévu initialement pour faciliter l'échange de compétences, ce code virtuel n'a peut-être



pas eu les effets escomptés. Rédacteurs et graphistes, par exemple, supportent mal le port technologique obligatoire et entrent en dissidence. Certains conservent dans l'agence leur planche de surf et d'autres auraient même un bureau pour mettre les pieds dessus! Jay Cranford, rédacteur, n'a ni téléphone portable, ni beeper. En jetant un vague coup d'oeil aux commerciaux braqués sur leur portable, il lâche: ce sont des décérébrés!

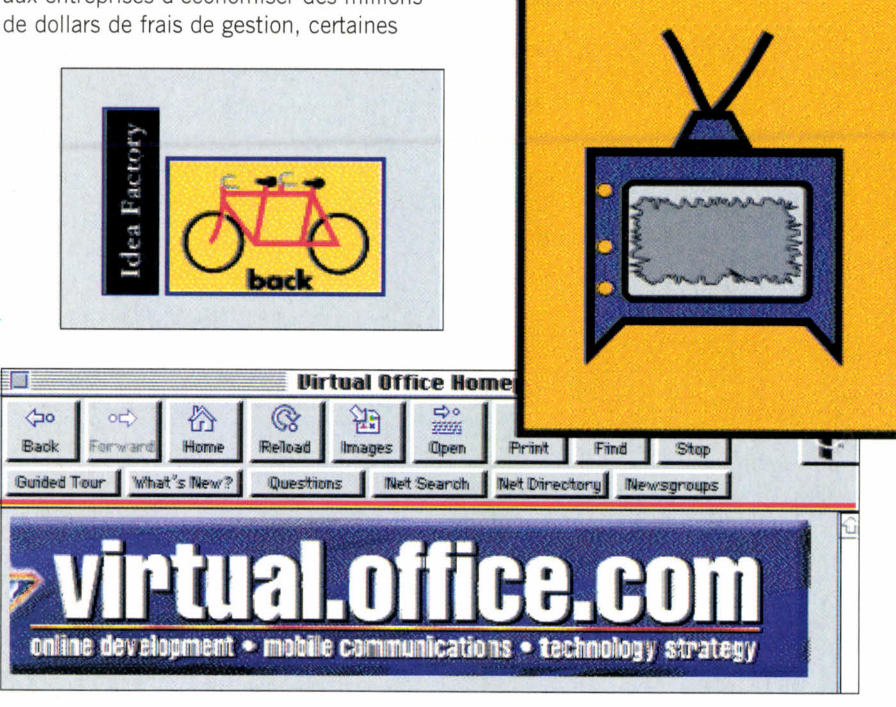
>Si le bureau virtuel a des ratés, les technologies qu'il exploite pourraient CHANGER RADICALEMENT nos méthodes de travail. En Californie, les 240 commerciaux d'*American-Express* travaillent d'arrache-pied depuis leur piscine ou leur salle de gymn. Ils ne vont pratiquement jamais au bureau, n'ont pas d'horaires, sont très bronzés et font de gros bénéfices. Ce sont les télétravailleurs: des employés qui travaillent à distance via un réseau informatique et une ligne téléphonique à haut débit. Mia Daniel, qui n'a pas vu son directeur depuis des mois, reçoit chaque jour des instructions sur son ordinateur portable connecté au réseau privé d'*American-Express*. Récemment, les consignes étaient: "Penser grand, penser gigantesque, penser astronomique et ne jamais s'arrêter". D'après le *Mark&Researcher Link*

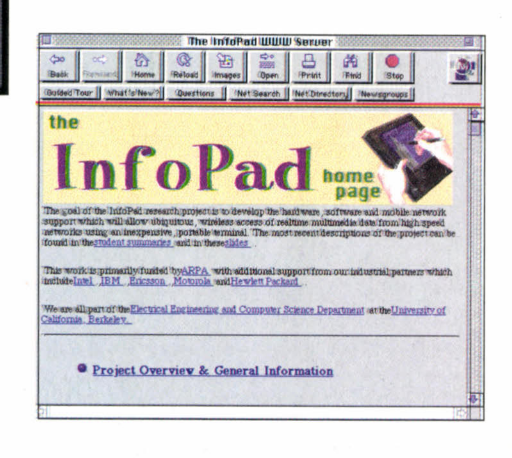


Design et ambiance-bunker dans le temple du bureau virtuel. La mobilité passe d'abord par un endroit où l'on ne se sent surtout pas comme chez soi...

Resources, les télétravailleurs représenteraient plus de 8 millions de personnes aux Etats-Unis. La plupart jouissent d'une autonomie sans précédent et y trouvent leur compte. William Holtz a été nommé vice-président d'une compagnie de téléphone du Tennessee alors qu'il vit à Philadelphie. Chaque jour, il dirige une équipe de 1000 personnes, y compris sa secrétaire qui vit à Nashville, sans jamais quitter son salon. Il déclare: "La technologie permet de tout faire de chez soi. Et en plus on économise les frais d'un bureau." Puisqu'ils n'ont pas besoin de locaux, les télétravailleurs permettent aux entreprises d'économiser des millions de dollars de frais de gestion, certaines n'hésitent pas à réduire leurs bureaux à une simple pièce de travail ultra-équipée. Leurs collaborateurs peuvent l'utiliser pour se rencontrer ou recevoir des clients "physiquement" sur réservation. Le reste de l'entreprise est stratégiquement dispersé dans le cyberspace. Avec le développement de la vidéoconférence, le télétravail pourrait se généraliser à tout le secteur des services. Tele Work 5, un logiciel de *Vivo Software*, permet déjà l'échange de vidéos sur Internet. Et le géant *AT&T* prépare avec *Intel* et *Lotus* un système de vidéoconférence grand public. Malheureusement, les lignes à haut débit, qui permettent le transfert d'images vidéo, sont encore loin d'équiper tous les foyers.

Alors qu'ils se déplacent peu, restent à la maison et vivent à la campagne, les télétravailleurs représentent une incroyable "force" sociale. On considère que dans 5 ans, ils seront plus de quinze millions aux Etats-Unis. La technologie leur apporte les moyens de vivre où ils l'ont choisi et de se rapprocher des leurs. Mais pour autant, peut-on travailler seul et sans horaires sans sombrer dans la servitude et l'isolement? David Hoffman, un avocat télétravailleur de Telluride, prétend qu'il suffit de pouvoir se passer des conversations enrichissantes des collègues dans les toilettes. Ne plus serrer 25 paires de mains par jour a quelque chose de pesant, mais ne jamais voir ses supérieurs est également paradisiaque. Alors usine à papa ou bureau virtuel? Faites votre choix, mais surtout n'oubliez pas de débadger à 6 heures!<





Des villages et des ordinateurs...

>Travailler sans papier ne suffit pas. Pour les aigles solitaires de l'Internet, le bureau du 21ème siècle passe par UN RETOUR A L'ESPRIT COMMUNAUTAIRE. Des villages, comme Telluride dans le Colorado ou Modesto en Californie, accueillent sans compter les futurs "travailleurs indépendants de l'information". Voir évoluer dans les coins les plus reculés des Etats-Unis ces pionniers du cyberspace est un spectacle amusant. Songez qu'à Telluride, même le café du coin, baptisé Steaming Bean, possède son ordinateur connecté à Internet. Sept autres machines, gracieusement offertes par *Apple*, équipent la bibliothèque, le centre médical et les écoles. La vieille commune est devenue le carrefour des "cadres urbains volontairement déclassés." Ce nouvel urbanisme techno intéresse au plus haut point les promoteurs. Pam Zoline, la fille d'un magnat du ski au Colorado, projette par exemple de construire un gigantesque télé-village. Santa Monica, qui ne veut pas laisser passer la vogue du télétravail, s'équipe à tours de bras en fibre optique. Et même certains villages du Nebraska possèdent déjà leur système de vidéoconférence. En Italie, le village de Colleta, déserté par les paysans il y plus de 30 ans, est en passe de devenir le premier village Internet d'Europe. Les 60 maisons, actuellement en travaux, viennent d'être reliées au réseau RNIS en fibre optique et connectées au Réseau. Chaque habitant pourra non seulement converser au téléphone et passer un fax en même temps* mais aussi entrer en contact avec l'ordinateur de son voisin par une liaison ondes courtes. Et pour ne rien manquer du cyberspace, le bar et le restaurant du village seront équipés en vidéoconférence pour permettre des "happenings"... d'art virtuel. On n'est pas très loin du voyeurisme technologique de *Chiat&Day*.

** Une seule et même ligne consistera en réalité en deux canaux distincts à haut débit pour la transmission de la voix, des données ou des images.*

Windows 95

Lorsque 70 millions de personnes forment une communauté culturelle, on appelle habituellement cela un pays... BILL GATES PREFERE DIRE WINDOWS.

Avec son nouveau système d'exploitation, MICROSOFT A ENFIN REUSSI À NOUS FAIRE AIMER LES PC. Plongée au coeur de cette petite révolution.

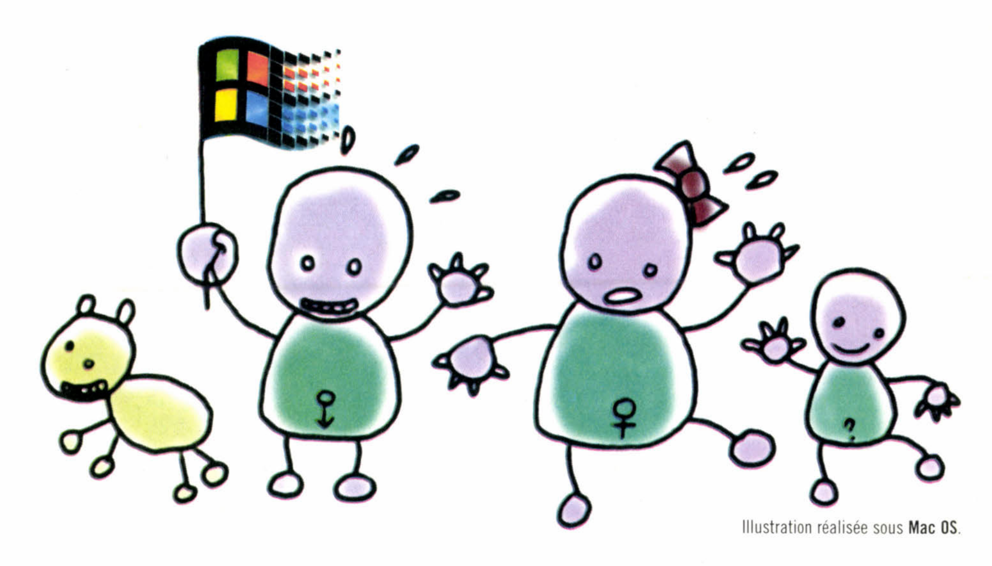


Illustration réalisée sous **Mac OS**.

18 août 1995... La date est mémorable: je viens de recevoir en avant-première la version française définitive de Windows 95! Une telle aubaine n'est pas sans dangers. Je dois essayer de rejoindre mon bureau discrètement, SANS EXCITER LES CONVOITISES... Peine perdue. Au passage, le rédacteur en chef d'une rédaction voisine me repère. Je continue mon chemin, l'air de rien. Je l'entends convoquer son chef de l'information: "Pourquoi n'avons-nous pas encore Windows 95? Viré!" Le cimetière commence à peine à jalonner le sentier du nouveau système d'exploitation graphique du géant Microsoft.

Commence seulement car il s'agit bien d'un événement majeur, qui va bouleverser le marché informatique actuel.

Bill Gates avait réussi à ériger Windows 3.1 en must absolu. IL N'A RIEN EPARGNE POUR FAIRE DE WINDOWS 95 UNE VERITABLE RELIGION.

Windows 95, c'est d'ores et déjà un million d'utilisateurs, avant même la sortie officielle. Ce sont, selon les estimations, 20 millions d'exemplaires vendus d'ici la fin de l'année! C'est enfin un marché minimum de 70 millions d'utilisateurs qui, à terme, échangeront un jour ou l'autre leur ancien Windows pour la nouvelle version, nettement plus conviviale et puissante. A 790 francs l'exemplaire, le marché est gigantesque. Il faut y ajouter les gains potentiels du service on-line de Microsoft (Network), livré clé en main avec Windows 95 et prêt à être installé d'un simple clic de souris. Sans compter l'immense bibliothèque de programmes Microsoft qui sera remise au goût du jour. Version 95, évidemment.

Les débuts furent pourtant difficiles POUR BILL GATES EN 1980, avec son MS-DOS, une obscure compilation de commandes ésotériques servant à faire tourner des programmes sur un PC. La révolution éclate en 1985 avec l'apparition de Windows, une interface graphique venant se loger par dessus MS-DOS. Mais le produit était par trop imparfait, buggé, et souffrait de n'avoir que trop peu de programmes spécifiques... Il faudra attendre 1990 pour qu'apparaisse enfin Windows 3. Apple reste alors encore largement en avance en terme de convivialité et de simplicité.

Aujourd'hui, les rapports se sont totalement inversés. Windows 95 se révèle bien être un aboutissement: simple, clair et efficace. Il ne s'agit pas d'une victoire technique. Les possesseurs de Macintosh connaissent depuis maintenant plus de dix ans les "nouveautés" de Windows 95. Il s'agit d'une bataille de marketing. Et ici, Bill Gates l'emporte haut la main. Le budget du département marketing de Microsoft pour LE LANCEMENT DE WINDOWS 95 ATTEINT 1 MILLIARD DE FRANCS! Pas de doute, ça marche. Parmi les coups bas, Microsoft ne prévoit pas d'adapter pour le Macintosh les nouvelles versions de ses programmes (Microsoft Office 95, Works, Publisher 95, Money...). Des pré-versions du système d'exploitation ont été distribuées à plus d'un million de "bêta testeurs", versions qui arrêteront de fonctionner le 31 décembre 1995 et feront autant d'acheteurs potentiels...

Si vous possédez un PC, il vous sera très difficile d'échapper à Windows 95. Il est même certain que vous y passerez un jour ou l'autre. Devriez-vous faire le saut tout de suite ou attendre quelques temps que la situation se clarifie?

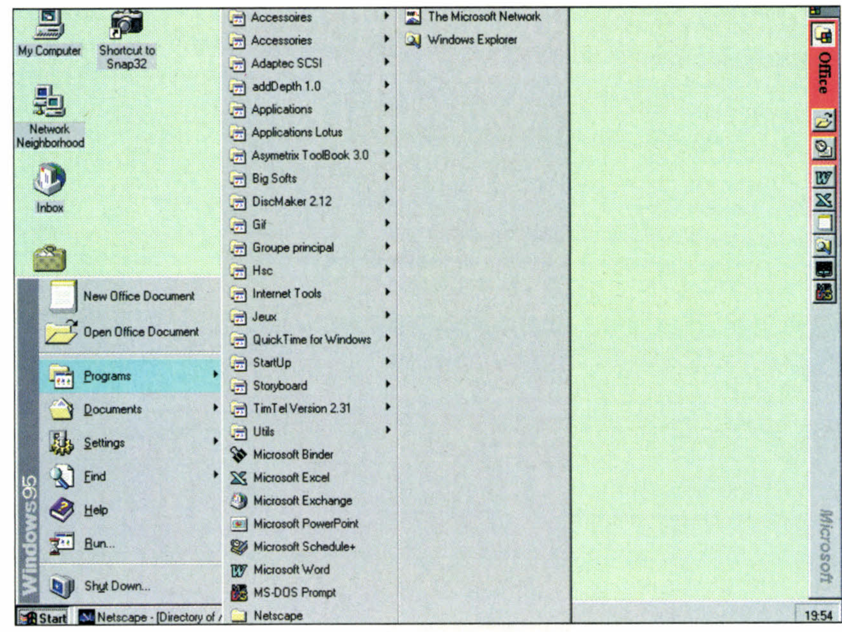
L'ergonomie nouvelle de Windows 95 rend son utilisation simple et conviviale. La clé de tout le système? LE BOUTON "DEMARRER" LOGE EN BAS À GAUCHE DE LA *BARRE DES TACHES.* D'un clic du bouton gauche de la souris, vous accédez à une série de menus déroulants grâce auxquels vous pourrez lancer toute application placée dans votre disque dur, en quelques secondes à peine. On reconnaît là la marque du "menu pomme" d'Apple, mais l'ersatz est fort bien réalisé. Ce bouton remplace avantageusement le gestionnaire de fichier.

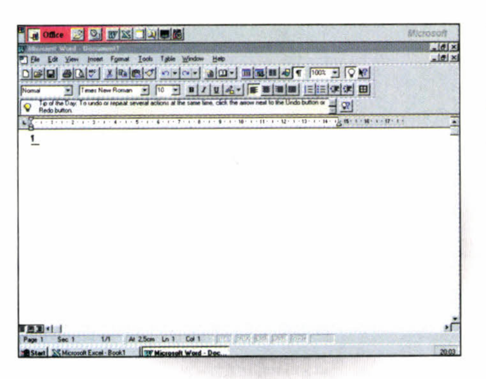
Deuxième énorme nouveauté, le bureau qui, lui aussi, PREND UN AIR DE POMME ASSEZ EVIDENT. Tout, comme dans le système d'une marque concurrente, est représenté sous forme d'icônes colorées. Celles-ci peuvent être paramétrées à loisir: grandes, petites, immobiles ou animées! Est également apparue une Corbeille... avec quelques airs de déjà vu.

Mais les nouveautés ne s'arrêtent bien évidemment pas là. Si le système est agréable à voir et à utiliser, il est également puissant: l'architecture 32 bits fait de Windows 95 un réel système multi-tâches. Il faudra malgré tout utiliser des applications 32 bits pour pouvoir pleinement bénéficier de cet apport. De nombreuses fonctionnalités nouvelles colmatent de plus en plus la brèche Mac-PC. Par exemple, la limite des huit caractères pour les fichiers PC disparaît d'un coup. De même, Windows 95 n'est plus une surcouche du DOS, mais à l'instar du Système 7.5 c'est un vrai système d'exploitation. Au démarrage de la machine, on arrive directement sur le bureau. Les sessions DOS sont maintenant entièrement gérées par Windows 95 qui attribue automatiquement 640 ko de mémoire libre (Victoire!).

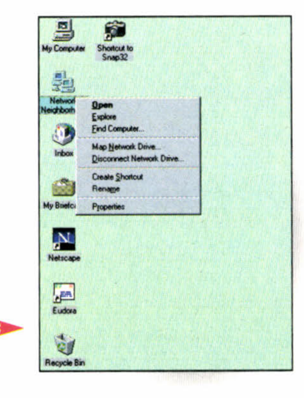
Autre nouveauté qui révolutionne le monde des PC: le *Plug and Play*. A terme, grâce à Windows 95, LA CORVEE DE CONFIGURATION DES PERIPHERIQUES SERA TOTALEMENT ERADIQUEE. Plug and Play, cela signifie qu'il suffit de brancher un périphérique pour qu'il soit reconnu par le système et installé. Cartes sons, lecteurs de CD et imprimantes, pour ne citer qu'eux, ne poseront plus jamais de problèmes. Mais il convient d'employer le futur. Car le Plug and Play nécessite un PC et des périphériques à la norme PCI... Il y a donc de fortes chances pour que votre matériel actuel vous oblige à continuer la ritournelle des configurations hasardeuses et pénibles.

Enfin Windows 95 est résolument tourné vers le multimédia. Dans les accessoires de base vous trouverez donc un lecteur CD-audio, qui vous permet d'écouter un disque laser depuis votre bureau, ainsi qu'un MediaPlayer acceptant de jouer des séquences vidéo au format MPEG. Windows 95 c'est bien! La preuve est là: ON PEUT FAIRE AVEC LA MEME CHOSE QUE SUR UN MACINTOSH! DIX ANS APRES...

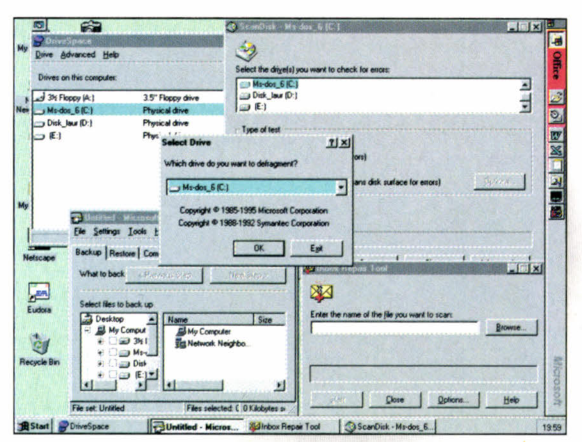




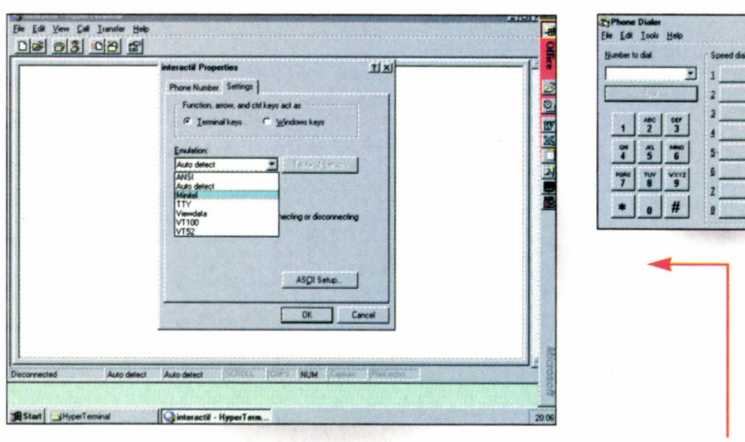
Windows 95 n'attendra pas durant des mois que surgissent des programmes dédiés, comme son ancêtre Windows. La batterie Microsof a été mise à l'oeuvre. L'incontournable Office 95 trônera donc sur la plupart des bureaux. Cet ensemble de logiciel bureautique a été entièrement relooké et bénéficie d'une nouvelle ergonomie, avec sa barre de menu accessible à tout moment. Money, Laplink, ClarisWorks, Lotus WordPro ou DelrinaFax Pro seront certainement déjà en vente au moment où vous lirez ces lignes. Tous les éditeurs ne laissent pas pour autant tomber le développement de logiciels sous Windows 3.1. Lotus annonçait ainsi récemment qu'il ne comptait pas abandonner Windows 3.1 avant 1997!



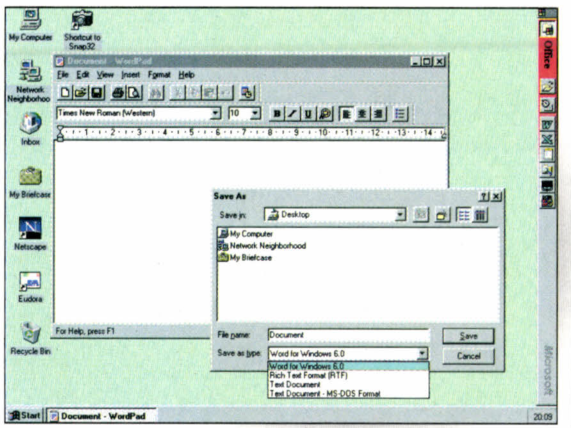
Le bouton droit de la souris est largement mis à contribution. Il permet à tout moment d'ouvrir un menu contextuel, c'est-à-dire concernant le programme, le dossier ou le fichier sur lequel se trouve le pointeur.



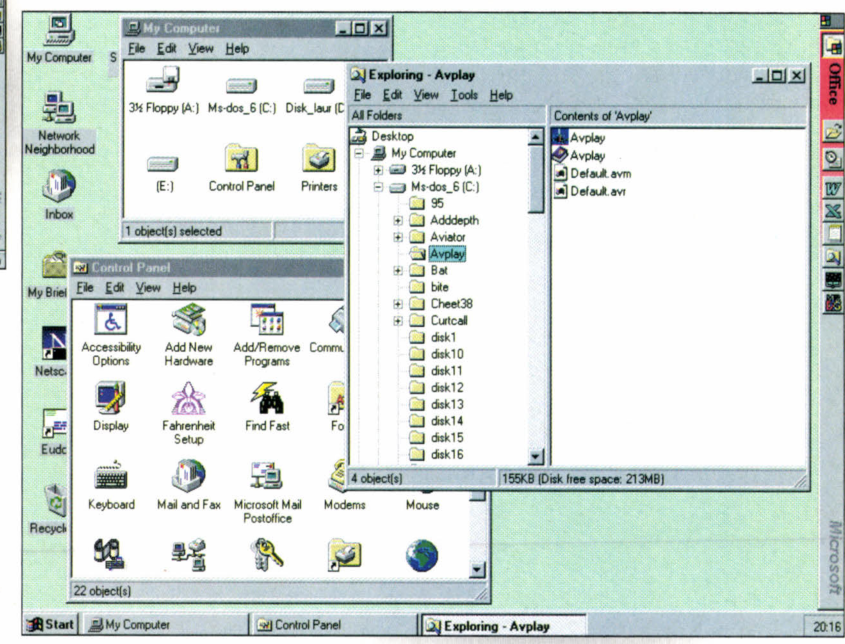
De nombreuses fonctions autrefois réservées au DOS sont disponibles en tant qu'outils sous Windows 95. Vous pourrez vous amuser à scanner, défragmenter, diagnostiquer vos disques durs…



Bill Gates croit dans les autoroutes de l'information qu'il préfère appeler "l'information au bout des doigts"… Les outils de communication ont donc naturellement évolué. On trouve ainsi le fameux module MSN (Microsoft Network) qui permet à tous les possesseurs de modems de se connecter en un tournemain sur le serveur privé de Microsoft. Mais pour ceux qui resteraient réfractaires à ce type de service tentaculaire et accaparant l'outil de communication vers Internet est fourni sans autre formule. *Terminal* a, quant à lui, cédé la place à *Hyperterminal*. Celui-ci permet enfin de communiquer dans de bonnes conditions. Le débit n'est plus drastiquement limité et des émulations de terminaux sont disponibles. Il est enfin permis d'émuler un Minitel! N'oublions pas parmi les accessoires communiquant le *Numéroteur* téléphonique…



Write franchit au moins autant d'étapes que Windows dans son ensemble: il passe du stade de jouet à celui de vrai traitement de texte.



Le *gestionnaire de fichier* laisse la place au dynamique *navigateur*. On ne trouve qu'une seule expression pour définir la chose: c'est (encore) beau comme du Macintosh! Les dossiers s'ouvrent en fenêtres colorées, munies d'ascenseurs pratiques. On remarque au passage l'évolution du panneau de contrôle…

La situation est particulièrement délicate… FAUT-IL OU NON CRAQUER POUR WINDOWS 95? Les innovations sont certes attrayantes, elles vous rendront à coup sûr la vie plus facile. La transition se fait très facilement, et il ne faut que quelques heures à un habitué de Windows 3.1 pour venir à bout de la nouveauté. L'installation se fait en douceur, la découverte est un plaisir… Sachez toutefois que la version française n'est pour l'instant disponible qu'en version disquettes (14), qui ne contient pas l'aide générale. Il y a effectivement un certain nombre de mises en garde qu'il faut respecter. Tout d'abord, Windows 95 est une bête gourmande. Microsoft avance que Windows 95 peut fonctionner sur un simple 386DX avec 4 Mo de mémoire. A moins d'un 486DX avec 8 Mo de Ram préparez-vous à souffrir. Un disque dur de 500 Mo ne vous fera pas de mal non plus. Le passage à Windows 95 risque de faire mal à votre bourse. Pour bénéficier du mode 32 bits vous serez forcément amené à acheter les nouvelles versions de vos logiciels… Avec un minimum de réalisme, on peut prévoir que presque tout le parc PC passera un jour ou l'autre à Windows 95. Vous y passerez également. Mais rien ne sert de courir. Attendez au moins quelques mois que les bugs les plus graves aient été repéré dans des circonstances dramatiques par d'autres que vous.

Article écrit et maquetté sur PowerMac 7100/66.



pixelpark crédits:
photos: Jurgen Ostarhild
styling: Marielle Robault
hair: Clovis c/o Velvet
make up: Marco c/o Camilla Arthur
models: Johane c/o Saga
Christina c/o Elite

p. gauche: robe plastique Darja Richter, chaussures Courrèges.
p. droite: total look Courrèges.


pas de saisons
Virtual
Winter
dans la glace digitale



p. gauche: robe Icino, chaussures R. Clergerie.
p. droite: combinaison Gaultier





p. gauche: blouson + pantalon Sophie Sitbon, pull-over Gaultier, chaussures R. Clergerie.
p. droite: robe Icino, chaussures R. Clergerie.



par Francis Mizio

Abolir la télévision, une utopie?

Ce n'est pas un fou, ni un intégriste, ni un stalinien, ni un dictateur. Il ne se prend pas pour Don Quichotte. Ce n'est ni un ascète, ni un martien. Jean-Claude Bertheau, 33 ans est un homme calme, d'une intelligence aiguë et d'un verbe précis.

>C'est un père de famille qui souhaite, comme vous et moi, UN MONDE MEILLEUR. Il y a juste deux trucs étranges qui font de lui un individu radicalement différent de la majeure partie de l'humanité: 1) Il n'a pas la télé, 2) Il milite pour que personne ne ressente le besoin de la regarder. Autour de lui, partout, zappent 95% d'une population occidentale possédant un appareil de télévision (en France, 73% de la population la regardent tous les jours).

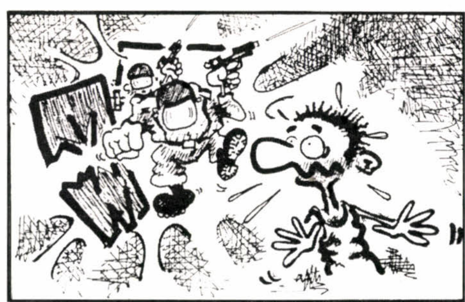
Depuis quatre ans, Jean-Claude Bertheau s'entête à diffuser ses idées, à affûter ses arguments, à dénicher l'étude, le livre et l'analyse qui lui permettront d'affiner son discours. Depuis quatre ans, au sein de la mouvance anarchiste et libertaire, il anime un groupe: Le RAT (*Réseau pour l'Abolition de la Télévision*), organise des réunions, publie des ouvrages, dossiers et revues de presse et édite un bulletin trimestriel de seize pages: *Brisons nos chaînes*."En 1986, j'ai travaillé pour *Le Monde Libertaire* sur un article traitant des répercussions de la télévision sur les enfants. Mais, c'est en 1991, pour la rédaction de ma brochure sur *Télévision, enjeux, rôles et pouvoirs*, que m'est venue l'idée de créer un mouvement anti-télévision. Les manipulations autour du prétendu charnier de Timisoara ont été un déclencheur".

Jean-Claude Bertheau publie son premier bulletin en janvier 1991 et se lance alors dans une activité très lourde qui consiste à éplucher systématiquement la presse et à lire les ouvrages spécialisés. L'essentiel du contenu des brochures qu'il publie à compte d'auteur, en sus de ses analyses parfois brillantes, est composé d'articles de presse, de données chiffrées et de comptes-rendus d'ouvrages traitant du thème récurrent de l'aliénation des masses par la télévision. "Le problème est simple: de la même façon que l'alcoolisme ou la drogue, la consommation de télévision est pyramidale, c'est-à-dire qu'elle est plus importante dans les classes les plus défavorisées. Il est clair que c'est un instrument traduisant des rapports de dominants à dominés". S'appuyant sur des écrits de sociologues, philosophes, scientifiques qui prêchent chaque jour dans le désert, Jean-Claude Bertheau est abolitionniste par refus du compromis. L'idée d'une télé "intelligente" lui semble illusoire: "La télévision joue le rôle d'un soporifique dangereux. Songez que c'est la troisième occupation des individus après le travail et le sommeil. De plus, on est bien incapable de se souvenir de ce que l'on a regardé il y a une semaine. La télé est l'instrument des pouvoirs politiques et financiers, le trou noir qui attire tout et qui fait que maintenant tout passe ou doit passer par elle."

>La seule solution viable à ses yeux serait à la limite UNE TELE DE PROXIMITE (comme Télé-Millevaches en Limousin), fonctionnant par circulation de cassettes vidéo. Quoiqu'il reste très réservé sur ce point, car aucunement méfiant face au progrès, il prône surtout une éducation du soupçon à l'égard d'une technologie "qui a pris trop d'importance pour être innocente". Ainsi, une télévision libertaire ne l'intéresse pas, pas plus qu'une télé en breton. "En tant que média jeune et que technologie récente, on ne connaît pas encore ses répercussions réelles sur les individus. Sans compter l'apologie de la violence et de l'ordre policier, la diffusion de stéréotypes sociaux, les faux-rêves de la pub, etc., nombre de problèmes sociaux trouvent leur source dans la télévision. Elle est le vecteur d'un principe de normalisation généré par une société qui a besoin que tout le monde soit bien tranquille à la bonne place. Je ne dis pas que sans elle, qui a remplacé la religion, tout irait bien, loin de là. Mais je crois que c'est une des causes majeures de nos problèmes de société, et qui plus est, toujours négligé".

Bien qu'il suffise souvent d'ouvrir le journal pour découvrir des critiques acides







Et si, un jour... drogue...

contre certaines émissions, ce qui gêne ce militant radical dans sa démarche, c'est l'absence de totale remise en cause: "La diatribe anti-télé est devenue un genre journalistique. Le contenu est certes attaqué, mais condamné, rarement. Et de toute façon, il n'y a pas de réelle opposition. Les intellectuels ne se rendent pas compte de l'effrayante emprise sur les esprits qu'exerce la télé. Qu'ils aillent écouter les conversations dans une cantine d'usine et ils comprendront".

>Jean-Claude Bertheau se défend d'être UN MONOMANIAQUE: "La vie continue, ce n'est pas obsessionnel, c'est une cause que je veux défendre, point." Il ne se décourage pas, malgré un faible résultat en nombre de militants... "Les gens sympathisent à l'idée, et puis ça passe... Mais nous avons touché des centaines de personnes qui ont adhéré à la cause un temps, avant d'abandonner. Le lectorat du bulletin se renouvelle vite, mais il est constant, marque d'une prise de conscience floue, mais présente. Mes ouvrages se vendent bien et beaucoup de numéros du bulletin sont épuisés. La résistance tient au fait que s'attaquer à la télévision paraît vain ou idiot. Pourtant, je crois que c'est la plaque d'égoût qui camoufle tout. Un exemple: on critique la boulimie de télé des enfants qui vivent dans des tours... Et si la télé servait à éviter de leur offrir des espaces verts? Même en milieu libertaire, l'abolition de la télé est une cause qui passe mal. Les anars la regardent aussi. Ils ont le sentiment que je me trompe de cible, que cette lutte n'est pas assez noble. Or, la télé est au cœur des thèmes libertaires habituels. S'attaquer a elle est devenu plus que jamais une remise en cause du système actuel."

Parvenu à son 18ème bulletin (tiré à une centaine d'exemplaires en librairies et pour une trentaine d'abonnés) et à sa sixième brochure, le Réseau Anti-Télévision reste confidentiel, malgré quelques entrefilets dans la presse et une intervention récente sur une radio F.M. parisienne non libertaire (100.6 Fréquence Protestante). Toutefois, l'obstination paie et le groupe commence à s'ébrouer. Deux réunions discrètes se sont tenues en octobre 94 et en avril 95. Des actions devraient être entreprises dans les mois à venir. "Nous envisageons de collecter des téléviseurs pour faire une manifestation humoristique". Jean-Claude Bertheau s'inspire de l'expérience d'une ancienne association d'agitateurs écologistes, *Planète en Danger*, qui a monté quelques actions anti-télé à Toulouse en 1987 et 1992. Saynètes provocatrices de mannequins surveillant une télévision dans un berceau, pyramides de téléviseurs, démontages d'antennes... des "interpellations" proches d'un certain happening artistique. "L'idée est d'espérer que les gens s'interrogent ne serait-ce qu'un instant, qu'ils éteignent le poste quelques jours et se parlent. Mais je n'ai guère d'illusions. Baudrillard, Bourdieu, Guattari et bien d'autres, qui ont pourtant un certain écho et qui tiennent des propos aussi radicaux que nous, ne sont pas davantage entendus. La télé lamine tout. Mais continuons, cette cause est juste".

Renseignements, vente des publications, courriers: écrire à
R.A.T C/o Publico,
145 rue Amelot 75011 Paris.

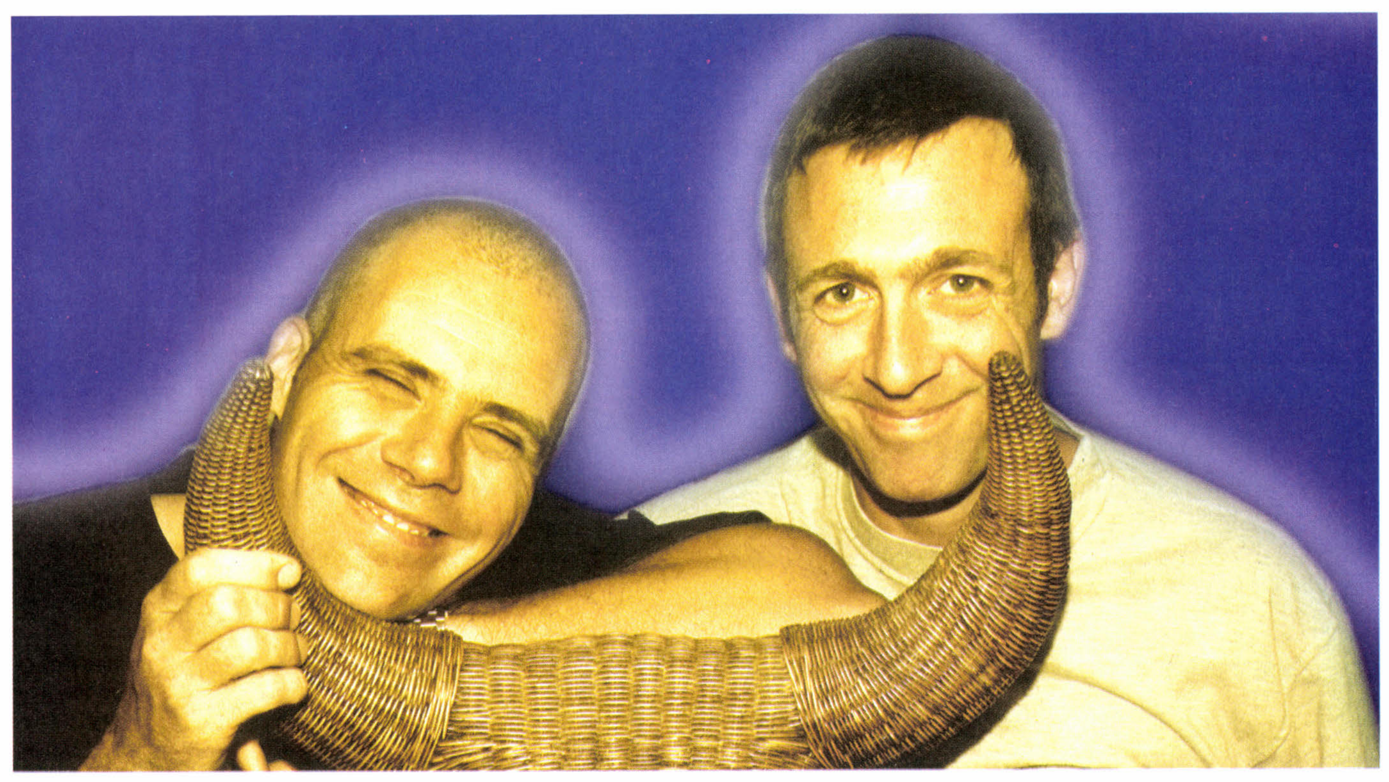
Les méfaits de la télé selon le R.A.T.

- Rendre l'individu captif face à l'écran (jusqu'à 8 h/jour de télé au Japon ou en Grande-Bretagne).
- Agir comme un anesthésiant, voire une drogue (ex: l'expérience menée jadis par *Télérama* qui avait consisté à demander à des familles de ne plus regarder la télé durant un mois. La majorité des cobayes craqua ou la regarda en cachette).
- Détourner d'activités plus enrichissantes (lecture).
- Anéantir les relations humaines (ex: la télé à table en famille; rues vides les soirs d'émissions à succès).
- Monopoliser les vies politique, sociale et quotidienne (et "captation" des autres médias qui sont à la traîne de la télé).
- Désinformer, manipuler, omettre (ex: Roumanie/charnier de Timisoara).
- Diffuser à outrance l'idéologie de la société de consommation et réduire l'être humain, à travers la manipulation publicitaire, à une machine à consommer. Diffuser l'idée que le bonheur ou la voie de la réussite ne se trouvent que dans la consommation.
- Faire perdre le sens de la réalité (ex: Otakus vivant cloîtrés avec leur télé, schizophrènes).
- Normaliser en diffusant une culture qui n'est plus issue de la famille elle-même. Etouffer le sens critique. Causer des difficultés scolaires (ex: en France, l'étude du Dr. Rufo menée de 88 à 90 sur 300 ados de Meurthe-et-Moselle).
- Inciter à la violence tout en faisant l'éloge -notamment à travers les séries policières ou les films d'actions américains- du toujours plus d'Etat, plus d'ordre.
- Avoir des conséquences néfastes sur la santé (boulimie, insomnies... notamment chez les enfants américains).

Christophe & R.V chez *Janvier*

par Olivier Malnuit

Ils sont deux et vont tenter un pari fou: MONTER LEUR PROPRE STRUCTURE DE RETOUCHE NUMÉRIQUE. La banque dit -"O.K" et c'est parti pour une aventure qui va prendre bonne forme. Alors qu'on pensait l'inverse, ils prouvent que dans le monde sanguinaire de la communication, certains sont irremplaçables.



Derrière le sourire se cachent deux super professionnels qui ont su obtenir une reconnaissance internationale.

>Isabella Rossellini a l'âge de faire des confitures. Et pourtant LA RETOUCHE NUMERIQUE L'A TRANSFORMEE EN EGERIE PRE-PUBERE POUR LE COMPTE DES PRODUITS LANCÔME. Carl Lewis, qui est aussi frêle qu'étroit d'épaules, vient également de doubler sa carrure pour la publicité Xantia de Citroën. Et moi-même, j'avoue qu'il m'arrive de m'offrir la tête d'Hugh Grant sur palette graphique.

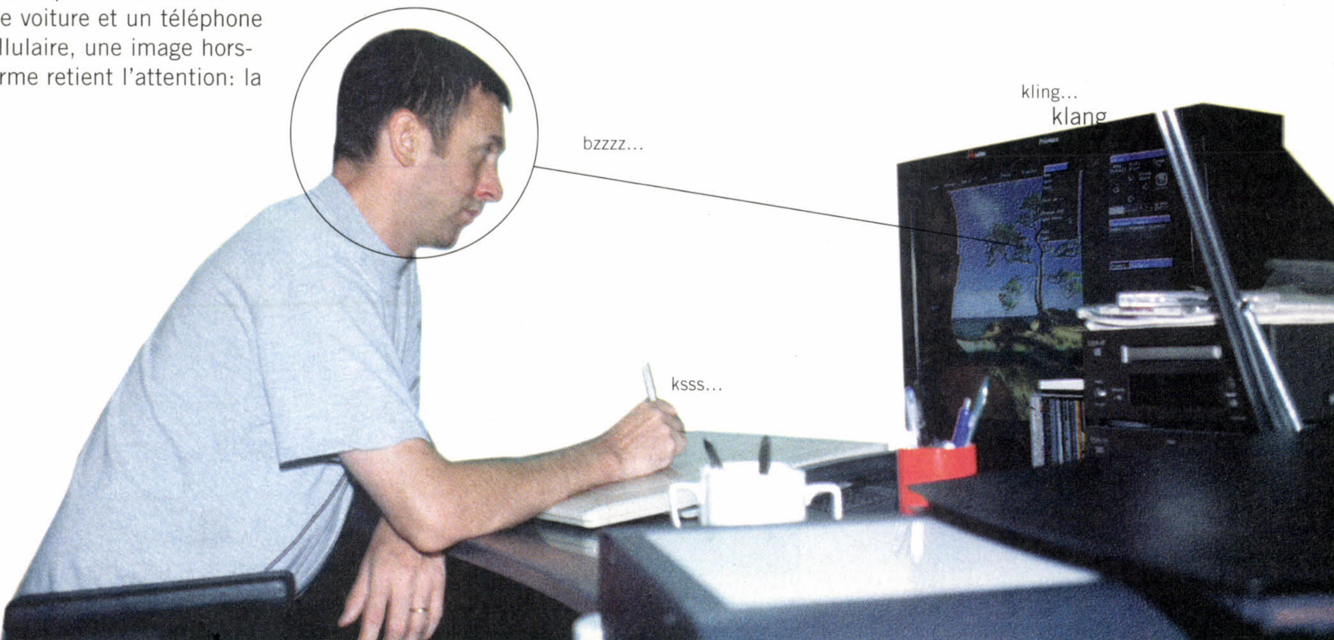
Aujourd'hui, la technologie permet de sublimer l'image. Pas une bouche, pas un regard ne s'affiche sur un panneau Giraudy sans subir de lifting numérique. La beauté est devenu l'objectif suprême qui nous éloigne chaque jour un peu plus de la réalité physique. "Sur une photo retouchée, c'est la notion d'avant-après qui est plaisante", confient Hervé et Christophe, deux retoucheurs numériques de *Janvier Production*. Partager en secret la vérité sur le sex-appeal de certains top-models semble être un des aspects jouissifs de leur métier. Chaque jour, ils s'amusent à faire mentir

l'image et à transformer les jambes de femme en autoroute sensuelle, à épurer les visages et à recréer des ombres et des situations. Leurs clients ne jurent plus que par leur travail. Des tampons Net aux Gipsy-King, tous sont passés un jour entre leurs mains.

>Volontiers moqueur, Christophe avoue: **"LA RETOUCHE NUMERIQUE EST PEUT-ETRE UNE MODE."** Même le défunt magazine *Glamour* s'est offert pour sa dernière parution une séance photo retouchée par leur soins. Vanessa Paradis y figurait en Lubna accompagnée de Rank Xerox, son camarade de jeu au crâne dévissé. En feuilletant leur book, on est impressionné par l'univers virtuel qu'ils ont créé. Entre une voiture et un téléphone cellulaire, une image hors-norme retient l'attention: la couverture d'Interactif N°3 shootée par Mondino. Un catcheur au sexe de latex y évolue dans une sphère étrange de couleurs. "Nous nous en sommes donnés à coeur joie!" se rappelle Christophe. Derrière leur palette graphique Scitex, se cache un disque dur de la taille d'un buffet de campagne. Une carte-mère y pilote un ensemble de cartes informatiques aux fonctions précises. "C'est toute la différence entre un Macintosh et une palette", précise Hervé, "Photoshop permet de faire un très bon travail mais le Macintosh n'est qu'un ordinateur polyvalent. Notre technologie est spécialement conçue pour la retouche numérique, ce qui permet d'exploiter chaque fonction plus rapidement." Personne n'est capable d'estimer le prix de leur machine qui varie chaque jour. Elle représente certainement l'outil graphique le plus performant du moment, mais la montée en puissance des Macintosh pourrait tout remettre en cause. En fait, les évolutions technologiques inquiètent peu Christophe et Hervé. Ils se définissent comme des commerçants qui travaillent pour s'amuser. Et leur bonheur se voit à l'écran. Ils n'éprouvent aucune difficulté à transformer une image à la demande. Même si, selon eux, parfois la volonté du client enlaidit le visuel. Dociles mais créatifs, ils font leur métier comme des enfants qui n'en finiraient plus de se découvrir de nouveaux jeux.

>Confortablement installés dans leur hacienda parisienne, Christophe et Hervé **DONNENT UNE IMPRESSION DE RÉUSSITE ENIVRANTE.** A les voir, la retouche numérique semble l'Eldorado du graphisme. Comment peut-on être aussi heureux en passant ses journées à agiter un stylet graphique? D'après Christophe, il suffit de travailler entre amis. Pour lui, unité d'équipe et amour de l'image sont les meilleurs arguments professionnels. La technologie n'est que l'optimiseur final d'une synergie de compétences. A l'étage, travaillent des amis peintres et musiciens dans une unité de production multimédia: *Février*. La machine tourne à plein régime dans une ambiance détendue. Mais pourquoi ne suis-je pas né retoucheur numérique?<

"Photoshop permet de faire un très bon travail mais le Macintosh n'est qu'un ordinateur polyvalent. Notre technologie est spécialement conçue pour la retouche numérique, CE QUI PERMET D'EXPLOITER CHAQUE FONCTION PLUS RAPIDEMENT."



univers >interactif

abonnez-vous!



Oui! Je soutiens ce nouveau magazine! Je m'abonne à **univers >interactif** pour 1 an au tarif préférenciel de **175 fr.** (étranger 235 fr.) au lieu de 210 fr.

Nom: .... Prénom: .... Date de naissance: .../ .../ ...

Adresse: ....

Code Postal: .... Ville: .... Pays:...

Je paye par: ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat postal (obligatoire pour l'étranger)

☐ carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| expire fin:......

Date.../ .../1995 Signature:

CL05

☐ Je désire une facture.

Coupon à renvoyer à: Abonnement **Univers >interactif,** Service abonnement: 36, rue de Picpus- 75012 Paris T: 40 02 03 70

le shop enchanté

"Attention, Titan Silas est de retour! Titan est de retour!..." H.K.

Chaque mois, notre ami marsupial teste et juge les nouveaux produits de l'interactivité.





CD-Rom



3D Atlas

La Terre n'est finalement pas si gigantesque puisqu'elle tient facilement sur un CD-Rom. Electronic Arts et ABC ont effectivement réussi le pari de faire tenir sur un smple CD un atlas complet en 3D. Cette troisième dimension qui nous avait fascinés avec *L'homme visible* est une fois de plus à l'honneur. Avec *3D Atlas*, la Terre devient une sphère que vous pouvez tourner dans tous les sens et regarder de près (comprenez ici qu'il est possible de zoomer sur n'importe quel point de la planète). Un nombre impressionant de vues satellites du globe ont été compilées, superposées et plaquées sur une sphère que vous contrôlez totalement. De nombreux types de vues sont disponibles. Ainsi, vous pourrez observer, outre les vues classiques, la Terre vue de nuit, avec son incroyable densité de lumières nocturnes. on y trouve également des vues géopolitiques, historiques (avec le phénomène de la dérive des continents reconstitué "in vitro"). Pour agrémenter le tout, de nombreux documentaires permettent d'aborder les grands problèmes écologiques de notre temps.
Grâce à *3D Atlas*, la connaissance devient un plaisir.
CD Rom PC, Electronic Arts et ABC, 486SX/25 8 Mo minimum, 450 francs environ.

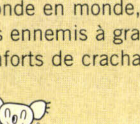
Jeux

Bug

Une guerre fait rage dans le monde des jeux vidéo. Habitué à parler de programmes Macintosh et PC, nous ne nous attardons que rarement sur les consoles. Mais c'est pourtant ici que se livre la véritable bataille... Nintendo contre Sega, Sega contre Nintendo, avec l'arrivée récente d'un outsider de taille, Sony. Ce mois-ci, Sega sort vainqueur à nos yeux avec l'arrivée d'un jeu fabuleux pour la Saturn.
Bug n'est ni un jeu de plateau, ni un beat 'em all classique (traduire "je-tape-tout-ce-que-je-rencontre"). Il s'agit en fait du premier jeu de plateforme en 3D. Vous allez y incarner un insecte, vedette de cinéma, transformé pour quelques temps en héros à la recherche de sa fiancée



enlevée... Bon, d'accord, le scénario ne brille pas par son intelligence. Mais la réalisation... *Bug* vous coupera tout simplement le souffle. Vous évoluez dans un décor en 3D labyrinthique, voguant de monde en monde, abattant vos ennemis à grands renforts de crachats verts. Les tableaux bonus sont tous plus étonnants les uns que les autres, certains parodiant le récent Panzer Dragoon, d'autres vous confrontant à Sonic... Pas de problèmes, *Bug* est un insecte qui vous démangera longtemps.
Jeux Saturn, Sega, 400 francs environ.





Mechwarrior2

Nostradamus avait tort! Nous passerons sans problème le cap du deuxième millénaire. Les choses ne commenceront véritablement à se corser qu'un millier d'années plus tard...
Pour les plus impatients d'entre vous, Activision a réalisé une simulation des évènements de la vie quotidienne au 31éme siècle. Rouge et chrome, sang et métal, sont les deux leitmotiv du slacker de demain. Rien n'a été trouvé de mieux, en effet, que de scinder la population en deux groupes guerriers, deux clans qui se battent dans toute la galaxie, arnachés dans des Goldoraks. En plus violent.
Désormais, les soldats endossent des exo-squelettes blindés à toute épreuve, ils disposent d'une force herculéenne ainsi que d'un armement reléguant au rang de joyeux bouffons les Dirty Harry et autres Rambo...
Issu de l'imaginaire nippon, *Mechwarrior* va vous permettre de vivre dans la peau d'un tank anthropoïde.
Techniquement, le jeu est impressionnant. Trois résolutions sont disponibles: 320x200, 640x480 ou 1024 x 780. Votre machine de combat est entièrement paramétrable. En un mot, parmi les jeux dans la lignée "Robotech", *Mechwarrior 2* est le top... Même le Battletech Center ne peut rivaliser!
CD-Rom PC, Activision, 486 DX2/66 8Mo minimum, 450 fr. environ, version réseau disponible.







Planet Reporter

Les résines utilisées dans la fabrication des CD-Roms ne sont pas fabriquées à partir de substances naturelles et ne participent pas à la déforestation du globe. C'est donc en toute quiétude que Nicolas Hulot utilise le support informatique pour lutter contre les fléaux écologiques. Avec *Planet Reporter*, éducatif écologique, il offre à ses jeunes fans d'incarner un reporter chargé d'écrire le papier du siècle sur un problème lié à l'eau (pluies acides, pénuries...). Voguant d'un point du globe à l'autre, les journalistes en herbe devront glaner en temps limité le plus d'informations possible, qu'il s'agisse de textes, d'images ou de vidéos. Une fois la compilation effectuée et remise à Maître Hulot, celui-ci jugera la qualité du travail d'investigation. Les documents fournis sont innombrables et particulièrement bien faits. On regrettera tout de même le format carte postale des séquences vidéo... *Planet Reporter* est un produit intéressant à double titre: l'écologie y trouve son compte, et c'est également l'occasion de rire... Nicolas Hulot en patron de presse est impayable! Il serait assez difficile de trouver plus mauvais acteur...

CD Rom MAC/PC, 300 francs environ.



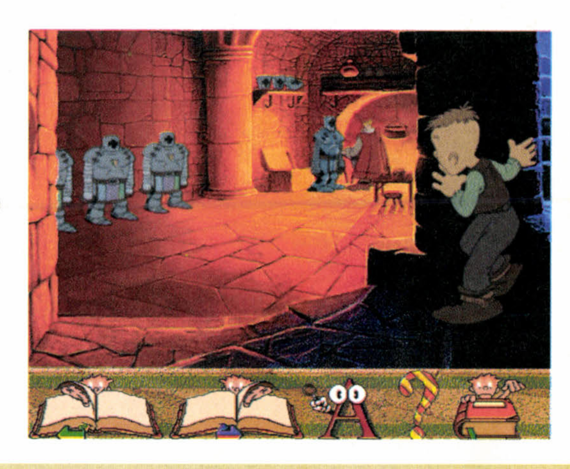
Le secret du Château.

Certains ont vécu à l'enseigne de la Comtesse de Sévigné, d'autres se souviendront avec bonheur du PC ancestral de leurs parents. *Le secret du château* de Coktel Vision est un de ces produits qui risque d'émerveiller les plus petits et de leur laisser des souvenirs inoubliables.

Chez Coktel Vision, on connaît bien son affaire en matière de logiciels éducatifs. Déjà forts de l'admirable gamme ADI, les auteurs du secret du château savent bien que pour un éducatif, susciter l'intérêt et éveiller est au mois aussi important que l'enseignement d'une connaissance scolaire. Leur gamme Playtoon ne cherche donc qu'à amuser l'enfant et à le stimuler. Le secret du chateau est le troisième volet d'une série de produits basée sur la bande-dessinée. Deux modules distincts sont présents. Tout d'abord, une bande-dessinée animée et sonore, dans laquelle le terrible secret (du château) sera révélé. On peut réellement parler de multimédia, terme souvent galvaudé, lorsqu'il permet de rendre vivant et agréable à l'oreille un support traditionnellement immobile et muet... Dans le deuxième module, l'enfant peut réutiliser les éléments graphiques de l'histoire pour créer son propre récit. Simple et convivial, *Le secret du* Château donne à l'enfant l'occasion de tester sa créativité d'une manière originale tout en lui inculquant les rudiments nécessaires à l'utilisation d'un ordinateur.

CD-Rom PC, Coktel Vision, 486SX/25, Windows 3.1, 280 francs environ.





Need for Speed

Le virtuel, c'est la possibilité de vivre des aventures infinies, la découverte d'espaces nouveaux et illimités dont la seule barrière est l'imagination. Un pays fabuleux, d'émerveillement et de poésie...

Hmmm... Il serait peut-être temps d'arrêter de délirer. Le virtuel, la simulation, ça sert surtout



à faire ce qui est interdit! Enfin, c'est ce que doivent penser le concepteurs de *Need for Speed*: Le dernier simulateur de conduite d'Electronic Arts n'a pas pour vocation de vous faire revivre les sensations d'Indianapolis ou du Mans. Non. Le plaisir, ici, c'est de rouler en SENS INVERSE. Bafouer toutes les notions élémentaires de prudence, s'asseoir définitivement sur le code de la route, voilà ce qui doit plaire! *Need for Speed* est techniquement incomparable. Fluide à souhait, graphiquement splendide, il est simplement le plus abouti des simulateurs de conduite du moment. Vous pourrez y choisir votre véhicule parmi 9 disponibles, chacun ayant ses propres caractéristiques de conduite, son propre tableau de bord, etc...

Les courses que vous allez disputer sont organisées sur des routes fréquentées, dans la plus pure illégalité. N'ayez pas peur des terribles accidents que vous allez provoquer: Ce n'est que virtuel.

CD-Rom PC, Electronic Arts, 486DX2/66 8 Mo (Pentium fortement conseillé), 400 francs environ.

SpaceQuest6

"Dans l'espace personne ne vous entend crier", dit-on... Rire non plus. On le savait déjà depuis l'adaptation informatique antédiluvienne du "Guide du Routard Galactique" de Douglas Adams. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts, des Vogons ont



déversé des tonnes de poésie abominable, et Roger Wilco a fait une apparition remarquée dans la galaxie. Héros plutôt lamentable de la célèbre série de jeux d'aventures graphiques de Sierra, Roger rempile une sixième fois, pour notre plus grand bonheur et au désespoir de la plupart des habitants de la galaxie.

La volonté expresse des créateurs de *SpaceQuest6* semble être d'atteindre l'ineptie des scénarios de Ed Wood. Ils ont encore du travail pour rattraper le nihilisme absolu de *Plan 9 from Outerspace* ("plus mauvais film de l'histoire du cinéma" selon le Guinnes Book des Records) mais ils sont sur la bonne voie. Si l'on prend soin d'additionner les bons éléments, comme on l'a fait chez Sierra (imagination délirante, trame scénaristique digne d'une mauvaise série Z et graphisme SVGA) on obtient... un chef-d'oeuvre du genre. Au passage, les amateurs de science-fiction dénicheront avec plaisir une bonne vingtaine de pastiches (ET ivre et niais ne cherchant qu'à illuminer le monde de son doigt magique, téléporteur à la StarTrek. Mais les sujets d'actualité sont également maltraités et vous pourrez avec délectation parcourir les autoroutes de l'information aux heures de pointe, ou débarquer de manière impromptue sur le bureau d'un système d'exploitation qui s'appelle "Fenêtres", à peu de choses près...

Sierra nous fait oublier le demi-échec de SpaceQuest5 et nous donne envie de crier: "le 7! Viiiite!"

CD-Rom PC, Sierra, 486/25 8Mo minimum, 500 francs environ.



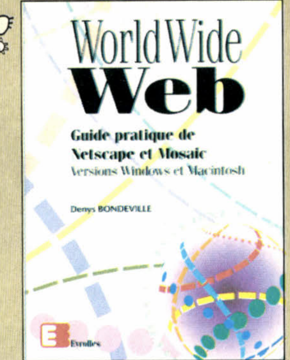


Livres

Premier pas avec un modem

L'information, fluide, circule librement au niveau atomique, bondissant d'électron en électron, pour faire de la Terre un "village global". C'est beau... Mais concrètement, comment fait-on pour capter ces merveilles? C'est simple. Il suffit d'un ordinateur et d'un modem. Et c'est à ce moment que les choses se corsent. Car un modulateur-démodulateur est une petite chose capricieuse. Un modem et un ordinateur permettent rarement de se connecter à quoi que soit du premier coup. Il faut d'abord dompter la chose. Marabout vient en aide aux plus démunis avec *Premier pas avec un modem*. On y apprend tout, des premiers gestes à la programmation de scripts complexes permettant de tirer le meilleur de votre matériel. On peut regretter parfois quelques incohérences (ainsi lorsque les auteurs vous conseillent d'acheter un modem rapide, ils se limitent à 14400 bauds!), mais il s'agit d'un ouvrage fort utile dans l'ensemble. Coup de chapeau à Marabout, dont la collection Micro-Informatique, n'est pas toujours brillante.
Premier pas avec un modem de Bernard Frala et Jean-Paul Mesters, collection Les best-sellers de l'informatique, éditions Marabout, 415 pages.





World Wide Web

L'araignée a investi Internet. Sa toile le recouvre entièrement. A tel point qu'on ne voit plus qu'elle. Entendez par là: Internet ne se conçoit plus sans le Web, le standard des pages graphiques, sonores et liées en hypertexte. Le néophyte n'a plus besoin de connaître tous les différents aspects d'Internet. Pour surfer, il lui suffit de savoir utiliser les logiciels de navigation Web: Mosaic et Netscape principalement.
Pourtant, une littérature abondante continue d'expliquer le pourquoi et le comment du Réseau des réseaux à base d'Unix, de sessions FTP, de sessions Telnet... La révolution qui entraîne vers les autoroutes de l'information est pourtant celle qui démocratise la technlogie, la simplifie. Denys Bondeville l'a compris. Avec *World Wide Web* il entreprend une description détaillée, didactique, toujours accessible du Net. Rien n'est laissé au hasard: l'utilisation des logiciels, mais aussi de leurs accessoires de décryptage, de lecture de séquences vidéo, etc. Voilà peut-être le premier guide pratique vraiment didactique sur Internet.
World Wide Web de Denys Bondeville, editions Eyrolles, 320 pages, 135 francs.

Matos

Image Stabilizer

Quel objet pourrait être en même temps le Nirvana du voyeur parkinsonien, le délice du privé dyslexique et la gourmandise suprême du paranoïaque tremblant? Canon a voulu marquer un grand coup en créant cet outil merveilleux touchant enfin cette population disparate. *Les jumelles Image Stabilizer* sont conçues pour permettre l'espionnage de nos contemporains dans les meilleures conditions possibles. Avec un pouvoir grossissant de facteur 12, elles vous permettront bien de voir sans être vu... Mais l'innovation fondamentale est le stabilisateur. A un haut niveau de grossissement, il devient très difficile de pointer sur un sujet sans que l'image ne tremble fortement. *L'Image Stabilizer*, grâce à des capteurs développés par Canon et un système de contrôle des prismes, rectifient les mouvements horizontaux et verticaux rendant sa stabilité à l'image.
Cette technologie, réservée jusque là à certains camescopes perfectionnés, a été largement améliorée. Canon offre certainement ici les meilleures jumelles du monde. D'où le prix légèrement excessif...
Image Stabilizer, Canon, 8000 francs environ.





Organiseur Vocal Parrot

Parrot devrait se dire Perroquet. Et nous devrions également pousser le cri du coq, car il s'agit d'un produit frrrrançais. IBM le manufacture, mais c'est une technologie française, commercialisée par une société française! Et c'est également le plus puissant des rares organiseurs vocaux présents sur le marché. Avec lui, plus besoin d'entrer fastidieusement à la main le nom de vos amis, contacts et parents sur un clavier de deux centimètres carrés. Vous n'aurez qu'à parler et Parrot enregistrera les noms. Oiseau intelligent, il retrouvera ensuite le numéro de téléphone associé chaque fois que vous l'interrogerez vocalement. Parrot est le seul organiseur de ce type capable de reconnaître un nom sur 350. La marge d'erreur est infime. Ajoutez à cela des fonctions d'agenda, de mémo, de numérotation internationale automatique, et vous obtenez le must du PDA hi-tech.
Parrot, 1790 francs.

Multimédia 2500 mots pour comprendre

Donc, un LAN n'est qu'un ensemble connexe, à caractère privatif, de moyens de communication établis sur un site restreint... Bien-sûr. Et une interface numérique destinée à véhiculer sur un seul câble ciquante six canaux audio au format AES/EBU? Hein? Hein? Un MADI bien-sûr. Tout cela et plus encore se trouve dans *Multimédia 2500 mots pour comprendre* de Férid Jemaa. Tout le monde ne peut vanter de connaître autant de termes ésotériques, hein? Si vous comptez faire des manuels techniques vos livres de chevet, vous ne pourrez résister à ce lexique, le plus cornplet du moment. Mais vous avez toujours le droit de refuser de lire ce charabia. On ne vous en blamera pas. *Multimédia 2500 mots pour comprendre* de Férid Jemaa, éditions Eyrolles, 340 pages, 135 francs.









Carnet d'adresses

Arpentant des heures durant les couloirs électroniques du Réseau, il m'arrive (fréquemment) de blêmir: l'information précise dont j'ai besoin, que je sais avoir déjà vu, se trouve quelque part sur un site dont j'ai oublié le nom et la localisation... Evidemment, il y a les bookmarks de Netscape mais hormis avec la version 1.2, disponible uniquement pour Windows, leur classement devient une affaire apocalyptique une fois dépassée la centaine de sites. Ironie du sort, parfois rien ne vaut un index papier correctement classé. Sybex sort pour cela une nouvelle collection baptisée *Carnet d'adresses* dont la seule vocation est de répertorier des centaines d'adresses Internet. Format de poche et volumes thématiques sont les mots d'ordre. Les deux premiers tomes "Les bonnes combines" et "Jeux" regorgent d'adresses fort bien trouvées. On peut regretter que les "combines" (un volume regroupant tous les thèmes) ne soit pas mieux indexé, plus fouillé. Il ne semble pas vraiment utile pour les Netsurfers confirmés. "Les jeux" sont par contre d'une grande utilité. Doom en réseau, MUDs, SimCity et ses dizaines d'additifs, sharewares pour tous les standards... tout y est. On attend avec impatience les prochains volumes... Si le taux de réussite atteint comme ici les 50%, ce sera déjà pas mal. Collection *Carnet d'Adresses*, Sybex, 78 francs.



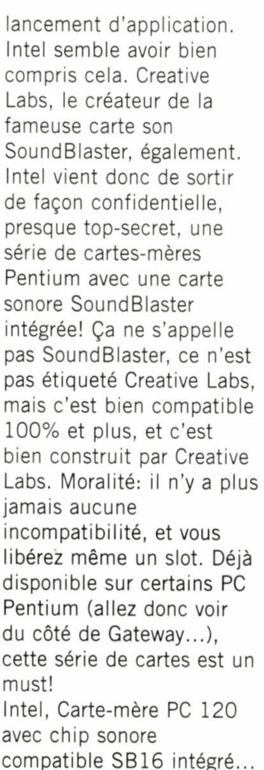


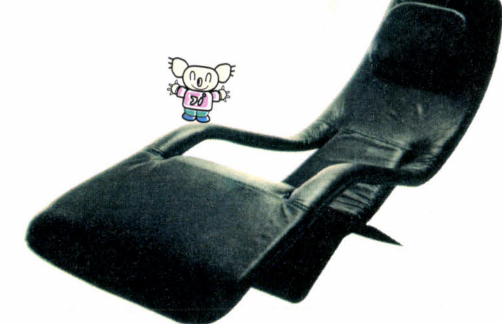
Carte-mère Intel-SoundBlaster

Ahhhh! Le PC! Doux délice! Avec ses configurations multiples et hasardeuses... Son architecture ouverte et les incompatibilités de matériel qu'elle engendre... Ses IRQ merveilleux et tellement amusants lorsqu'ils refusent de se laisser faire... Ses capacités sonores et l'impossibilité de configurer correctement une bonne fois pour toute les cartes sons... Que de plaisir pour le technicien, pour le malade du tournevis, le fana du bidouillage extrême!



Bon... Tout le monde ne se retrouve peut-être pas dans ce portrait de l'utilisateur moyen de PC. Personnellement, je préfère tout de même ne pas avoir à chercher fébrilement le moyen de reconfigurer mon ordinateur à chaque lancement d'application. Intel semble avoir bien compris cela. Creative Labs, le créateur de la fameuse carte son SoundBlaster, également. Intel vient donc de sortir de façon confidentielle, presque top-secret, une série de cartes-mères Pentium avec une carte sonore SoundBlaster intégrée! Ça ne s'appelle pas SoundBlaster, ce n'est pas étiqueté Creative Labs, mais c'est bien compatible 100% et plus, et c'est bien construit par Creative Labs. Moralité: il n'y a plus jamais aucune incompatibilité, et vous libérez même un slot. Déjà disponible sur certains PC Pentium (allez donc voir du côté de Gateway...), cette série de cartes est un must!
Intel, Carte-mère PC 120 avec chip sonore compatible SB16 intégré... Prix suivant la configuration.





Fauteuil Flogiston

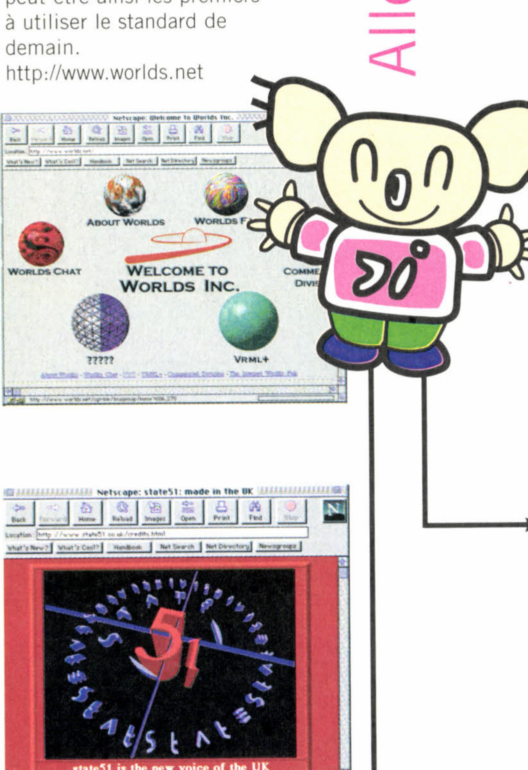
A ceux qui ne peuvent se payer un voyage dans la navette spatiale ou un séjour dans la station MIR pour expérimenter la gravité zéro, True Dimensions offre une solution plus économique (quoique...). *Le Fauteuil Flogiston* a été conçu dans le but de recréer la position neutre que connaissent les astronautes en apesanteur. Mais il y a un bonus... Vous vous retrouverez également dans la position yoggi savasana, propre à la méditation relaxante.
Vous ne serez pas seul à avoir craqué pour ce somptueux gadget de salon. Le Cobaye (du film du même nom) passa du stade de gentil crétin à celui de Dieu, allongé dans ce bijou. Quant à la NASA, elle en fait un usage intensif durant l'entraînement des spationautes, peut-être pour économiser un peu sur les lancements des navettes...
True Dimensions, un peu moins de 15 000 francs...

Les bon plans Net

Allez-y faire un tour!

Worlds Inc.

La révolution de 1993 fut la démocratisation du format HTML, l'aboutissement des travaux du CERN. En clair, l'apparition du Web. Dans un domaine aussi fluctuant que l'informatique et les réseaux, on pouvait s'attendre à voir rapidement de nouveaux formats, plus puissants, offrant une plus grande convivialité. HotJava est attendu avec impatience… et commence à se faire attendre.
La prochaine révolution viendra peut-être de San Francisco, où réside Worlds INc. Cette jeune société avait déjà réalisé une première avec Worlds Chat. Il s'agissait d'un programme PC permettant à des gens de se rencontrer virtuellement via Internet. Le logiciel proposait à chacun de choisir son apparence (parmi huit proposées). L'utilisateur se trouvait ensuite projeté dans un monde virtuel en 3D, très proche de Doom, la violence en moins. Aujourd'hui, Worlds Inc. annonce la mise au point de VRML+ (Virtual Reality Modeling Language +) et la disponiblité de programmes permettant de visualiser ce standard. Le VRML n'était jusque là qu'une version améliorée du HTML. Worlds Inc. offre, grâce au VRML+, la possibilité de communiquer.
Si vous possédez un PowerMac, Windows NT ou Windows 95, allez immédiatement télécharger les programmes spécifiques. Vous serez peut-être ainsi les premiers à utiliser le standard de demain.
http://www.worlds.net

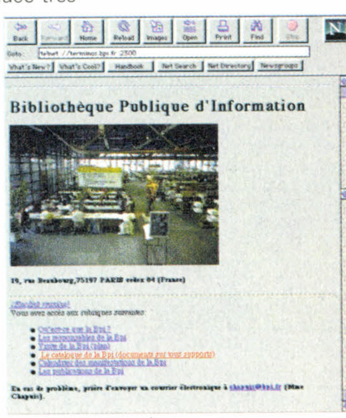


State51

Les anglais sont des créatures qui apprécient la gelée verte, la glace au camembert, le thé Lipton à l'eau, surtout dans des tasses à l'effigie de la Reine. Mais c'est aussi la patrie de State51. "New voice of the UK!" State51 est un des sites Internet qui bouge le plus actuellement. Dans une débauche graphique insensée, vous y trouverez toutes les informations sur Esquivel, le pape mexicain de la cocktail, la liste des lieux les plus teenagers d'Angleterre, la critique de *La philosophie de Cantona*, bréviaire indispensable, et tout simplement la plus fabuleuse liste de liens vers des sites bizarres, dérangeants et ineptes! On adore la nouvelle voie de l'Angleterre!
http://www.state51.co.uk/

Bibliothèque Publique d'Information

Finies les queues de trois quarts d'heure pour uniquement atteindre le Saint des Saints. Les étudiants, les journalistes, vous, nous pouvons enfin accéder tranquillement au fond bibliothécaire de la BPI, la Bibliothèque Publique d'Informations du Centre Georges Pompidou. Grâce à une connexion telnet mise en place très récemment, vous allez pouvoir effectuer toutes vos recherches chez vous, via Internet. Les connexions telnet sont l'équivalent des connexions à des BBS à travers Internet. Si l'écran d'accueil de la BPI est accessible via Netscape ou tout autre logiciel de navigatio Web, il vous faudra posséder un programme Telnet pour la suite. En attendant une Immensément Gigantesque Bibliothèque dont les livres seraient directement consultables par Internet, ce service vous rendra certainement une fière chandelle.
http://www.bpi.fr



Cybersphère

La France aussi sera cyber! Si nous ne possédons pas le plus fort taux de connexions au mètre carré, nous avons déjà des revues spécialisées (sic) qui prouve qu'il existe un véritable intérêt pour les technologies et l'impact qu'elles peuvent avoir sur notre vie de tous les jours. Nous avons donc notre petit HotWired gaulois. Soutenu par les éditions Addison Wesley, Cybersphère est la gazette on-line de la techno intelligente. Au sommaire des deux premiers numéros: interviews de Howard Rheingold et de Jean-Christophe Defline, responsable Europe de Microsoft Networks; téléchargement gratuit de *La Démocratie Virtuelle* de Léo Scheer…
L'actualité techno est suivie, les articles intéressants. Un site français qui donne de bonnes raisons de s'attarder…
http://www.quelm.fr/CSPublic/Public.html



C'est le retour de la fée Electro

Je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître.

En cette époque bénie, les ingénieurs de la marque Roland mettaient au point les synthés et les boîtes à rythmes les plus étranges, les blacks de Harlem commençaient à expérimenter de nouvelles techniques de collage musical à l'aide de platines, et ceux de Détroit écoutaient dès le matin les épures électroïdes en provenance des studios Kling-Klang.

>COMME AUJOURD'HUI, tout le monde portait des Adidas Gazelle. Sauf Kraftwerk, qui commençait à s'abstraire dans une réserve grandiose. Chacun se souvient de *Do it*, de Herbie Hancock, LE tube électro qui avait fait tourner les ghettos sur leur occiput, aux ordres d'une voix robotique. Le chaud et le froid étaient soufflés ensemble sur de vastes déserts industriels en 3D. Certains voulaient bouger. D'autres cultivaient l'immobilité. D'un soma primitif, celui des ondes et oscillations électriques, allaient jaillir les arborescences aujourd'hui appelées hip-hop, techno, acid, house, disco, ambient... La musique électronique avait pour but d'être écoutée. On était très occupé à vivre cette transe toute neuve. Et personne n'avait



l'idée d'aller embêter les braves habitants de Goa ou les Gnawas de Marrakech.

>C'était l'ère de l'électro, le mouvement qui a permis à la musique électronique de devenir la musique la plus globale de l'Histoire de l'Humanité.

>Et revoici l'électro 95, coincée entre le triomphe de la jungle et les errances de moins en moins aventureuses de la techno. L'un des disques de l'été, le **Da Funk de Daft Punk (Soma UK)** a emprunté aux boucles ronflantes de l'électro-funk la ligne de basse qui a fait lever les bras des tribus les plus habituellement opposées. Des labels, comme **Clear, Pharma (et son ZuluTronic** à l'esthétique "Bazooka"), **Warp**, **Ninja Tune** ne cessent de sortir des disques volontairement et obstinément rétros, véritables odes à la TR 808 de Roland, au Vocoder et aux sons des premières batteries électroniques. A côté de ces oeuvres minimales, et souvent franchement mélodiques, la techno a l'air

Asatte Dance

>Aya débarque un jour, POUR NE PLUS VOUS QUITTER. Elle utilise votre dentifrice et se met à poil dans le living. "T'as pas un peu de pudeur, dis?". "Pourquoi, il faut?". Aya est tellement étrange que Suekichi lui pardonne. Lui, il travaille dans une troupe de théâtre qui s'appelle "Sankaku Mobuka", c'est à dire "godemichet". Du théâtre underground, en somme. Suekichi gère le bordel, cherche des sponsors, se gratte la tête ("Tiens, t'as de la pelade?") et apprend qu'il doit hériter de 450 millions de yens. Sauvé? Non: Aya occupe son appartement, ivre-morte ou en petite tenue. Elle va lui casser la baraque, cette gamine!

>La saga burlesque d'Asatte dance est l'oeuvre d'un maître du manga-cul: Naoki Yamamoto. Sous le pseudonyme de Tô Moriyama, il a longtemps oeuvré dans le domaine des sévices hards, avec des faits divers très noirs et des histoires à couper au rasoir. De l'érotisme glacé, il passe maintenant à l'humour qui pétille. Asatte dance signifie "Nous danserons après-demain". Le premier des sept volumes sort fin septembre aux éditions Tonkam.

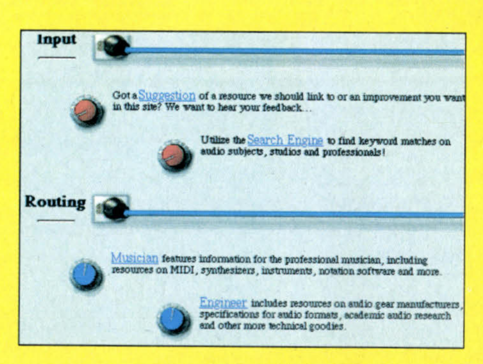


Gunnm

>C'est l'ange de la mort-métal. Le cyberphysicien Daisuke Ido la trouve dans une décharge: petite fille au minois de chérubin, carcasse brisée et sans mémoire. Il la remet en service sous le nom de Gally. Elle se transforme en tueuse. Dans son corps de "berserker" - un endo-squelette extraterrestre conçu pour les guerriers -

Synthétisuers low-tech | Elecktroïds | Eternel Futurisme | Nerd de Salon

d'un enfer baroque et conformiste dont on chercherait depuis quelques années la sortie.
>Rolf Huetter, de Kraftwerk -c'est-à-dire Dieu- disait d'ailleurs: "Il faut visualiser le musicien électronique comme un capitaine de navire appelé à bouger le moins possible afin de garder le cap, qui est un son exact, une sensibilité. Il doit résister à la tentation de la mobilité, à l'infini des possibilités offertes par les machines".
Morale économe respectée à la lettre par de curieux héritiers de Détroit, dissimulés sous le nom glacial de **Doppleneffekt Fascist State** (on soupçonne le gang de Underground Résistance d'être derrière ce maxi déjà culte). Leur maxi est une résurrection de l'esprit de **Kraftwerk** avec les sons d'aujourd'hui. Des titres comme



Rocket Scientist, *Cellularphone* ou *Plastiphilia* en disent long sur l'ambition de ce combo glacial: redonner à l'éternel futurisme né dans les années 20 une innocence que semblent avoir violée les samplers. Bref, rien de plus cyniquement drôle que de renvoyer la techno à sa pseudo-modernité, à son angoisse de l'avenir. Et du passé. Retour au Nerd de salon. Avec l'humour en plus, comme dans l'album de **Mouse on Mars, *Iaora Tahiti* (Too Pure):** ces allemands cultivent la fusion des mélodies de Cocktail Bar avec Strip-Tease, avec le son aseptisé des supermarchés et la froideur des synthétiseurs low-tech. Ceux qui chercheront à danser ça seront des ours vulgaires plus proches des New Kids on the Block que de l'humain. Avec **Kilohertz (Warp)**, les **ElecKtroids**, rappelleraient plutôt quelques enfants d'Afrika Bambataa, ornés d'un cerveau de Jean-Michel Jarre d'occase et coiffé d'une perruque d'Aphex Twin. Qui leur en voudrait d'être aussi radicalement et brillamment "cold"? Après tout, l'idée qu'un titre comme *Magnétic Field* parle plus de l'avenir qu'un quelconque *Hypno Virtual 3D Fluxus Trance* est tout ce qu'il y a de plus respectable.
Tout comme les génies de Düsseldorf voyaient 2000 à travers Lang, Franju et Marinetti, nous réapprenons avec l'electro, à voir l'avenir, le vrai, avec quelques années de retard.

TOP 5 ELECTRO

1 - DOPPLENEFFEKT FASCIST STATE EP (Dataphysix Engineering Intl)
2 - DAFT PUNK: "DA FUNK" (Soma UK)
3 - ELECKTROIDS: "Kilohertz" (Warp)
4 - COLIN DALE: "Outer Limits Compilation Vol. II" (Kickin')
5 - DETROIT TECHNO CITY: "Alien FM" (430 West)

Battle Angel | Violence Pure | Masamune Shirow | Politique Fiction

Gally défonce les criminels à grands coups de latte et de lame. Ça va saigner! Chasseuse de primes puis gladiateur dans les arènes d'un futur pourri, "battle angel" part à la recherche de sa mémoire.

>Le manga de Yukito Kishiro sort chez Glénat. La version OAV (dessin animé réservé au marché de la vidéo), chez PFC. Cette animation, réalisée par Rin Taro, le maître du genre, dure 60 minutes de violence pure. Un régal de sang, de larmes et de rouille.

Ghost in the shell

>Masamune Shirow est le plus occidental des auteurs de mangas SF. Normal: il est né à Kobé, ville portuaire et melting-pot des cultures. "J'ai réalisé Kokaku Kidotai à neuf kilomètres de la mer" précise-t'il. "Kokaku Kidotai", se traduit "Ghost in the shell", en Français "mon cerveau est blindé".

>L'héroïne du manga s'appelle Motoko Kusanagi. Major Kusanagi, s'il vous plaît, et Dieu si elle est pro. Combi thermo-optique pour les exécutions, automatique Seburo TM avec balles anti-tank,



mobile-suit en cas de guérilla urbaine. Elle balade son arsenal dans un avenir très Interactif (c'est un journal de référence) dominé par les trafics d'androïdes semi-humains. Dans cet avenir-là, on porte des trous sur la nuque, on se branche aux cyber-brains et on a un "fantôme". C'est autour de ce fantôme, sorte d'interface neurones-informatique, que Masamune Shirow construit sa vision du futur, à grands coups de flingues et de poupées. En résumé: de la politique-fiction perfide à souhait, 6 pages en couleur au début de chaque épisode (avec des effets spéciaux) et des batailles bioniques assorties de réflexions sur le devenir de l'humanité.

>Le manga est publié en Anglais aux éditions Dark Horse.

Agnès Giard

Free Info Service

Retrouvez chaque mois dans ces pages le matériel, les livres, les adresses... toutes les références des produits cités dans *>Interactif.*



>Adresses réseaux

>Les adresses de la vie artificielle:
comp.ai.alife.
Le livre *Artificial Life: the Quest for a New Creation:*
http://mosaic.echonyc.com/~steven/ArtificialLife.html
L'ouvrage de Rudy Rucker *Artificial Life Lab:*
http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/
Tous les messages de comp.ai.alife:
http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/news/
Machines corp. et la page de Karl Sims:
ftp://think.cm/users/karl/Welcome.html
Le film présenté au Siggraph 94:
ftp://think.com/users/karl/creatures-demo.mpg
Boids, le programme de Craig Reynold:
http://reality.sgi.com/employees/craig/boids.html
La page générale d'informations:
http://www.krl.caltech.edu/~brown/alife/
Tierra pour Macintosh:
ftp://www.bdt.com/home/brianhill/MacTierra.sit.hqx
Les autres programmes pour Macintosh:
http://www.bdt.com/home/brianhill/elsewhere.html
>Les nouvelles théories du Net
Neo-Luddites:
http://www.town.hall.org/places/ludd_land/ludd01.html
La théorie de Gaia:
http://www.ingress.com/-mkzdk/textes/gaia.html
Project vote smart & interactive democracy:
gopher://gopher.neu.edu:1112/
Libertariens:
http://www.fff.org/freedom.info/fff.html//www.lp.org/lp
Church of Euthanasia:
http://www.paranoia.com/coe/
La théorie du chat de Schrodinger:
http://www.unet.net/users/scat/
Principia Discordia:
http://www.willamette.edu.webder/principia/
Extropisme:
http://www.c2.org/-arkuat/extropy.html
Kibo:
http:////rescomp.stanford.edu/~asuter/kibo/kibo.html
The Church of Subgenius:
http://mt.www.media.mit.edu/people/mt/subg/subg.html
Oceania:
http://oceania.org/
The worlwide institute for the preservation of everything:
secretary@weaver.dungeon.com
Meeting time travellers:
http://www.cais.com/artcomic/time.html
FUCT:
http://rhf.bradley.edu/~phnagus/FUCT/FUCT.html
La Télévision anglaise:
http://www.yearlig.com/
Guide des escort-girls de Londres:
http://www.demon.co.uk/xyz:london/midnight/escort/.html.
Le site de Paul Ginsparg:
http://xxx/anl.gov/
Worlds Inc:
http://www.worlds.net
State51:
http://www.state57.co.uk/
BPI:
http://www.bpi.fr
Cybersphère:
http://www.quelm.fr/CSPublib/Public.html
Conférence de Copenhague:
pi@privacy.org
>Le cybersexe:
Penthouse:
http://www.penthousemag.com./
Playboy:
http://www.playboy.com/

Hustler:
htpp://hustler.onprod.com/
Catalogue VPC:
http://bianca.com/Shack/goodvibe/toys/index.html
et toute la série des:
alt.binaries.pictures.erotica

>Livres

Premier pas avec un modem de Bernard Frala et Jean-Paul Mesters-Marabout
World Wide Web de Denys Bondeville-Eyrolles (135 fr.)
Multimédia 2500 mots pour comprendre de Férid Jemaa-Eyrolles (135 fr.)
Carnet d'adresses, Sybex (78 fr.)
>La bibliothèque de l'abolitionniste télé:

Revues:

- L'incontournable et entêté bulletin trimestriel du R.A.T. (Réseau Anti Télévision), *Brisons nos chaînes* (16p./10 fr.) dont le numéro 18 vient de paraître: témoignages, vie du R.A.T (réunions, manifestation), revue de presse pointue axée sur la cause. Très bien écrit, intelligent et mesuré, ce bulletin est tout sauf un fanzine d'illuminés. A lire.
On peut s'abonner ou se procurer les anciens et nouveaux numéros dans les librairies suivantes :
- Publico, 145 rue Amelot 75011 Paris.
- La Brèche, 9 rue de Tunis 75011 Paris
- Parallèles, 47 rue St Honoré, 75001 Paris.
- La Plume Noire, 19 rue Pierre Blanc, 69001 Lyon.
- La Gryffe, 5 rue Sébastien Gryphe 69007 Lyon
Et à la Coopérative *Bioventure,* 19 Z.A. 13790 Peynier.

Publications:

Les publications thématiques du R.A.T., qui permettent, en plus de leur intérêt propre, de localiser notamment par leurs sources nombreuses moults ouvrages d'intellectuels "officiels" qui abondent dans le sens du Réseau. On sera surpris par certaines diatribes de gens qui ont "pignon sur rue".
Sont disponibles :
Télévision, enjeux, rôles et pouvoir
Médias et guerre du golfe: le massacre était presque parfait
Décembre 89: la révolution roumaine (dossier de presse).
Les enfants et la télévision (dossier de presse en deux tomes)
Les libertaires face à la télévision
Le rayonnement des écrans cathodiques est-il dangereux?
On peut lire également les publications de: Ras l'front, Alternative Libertaire, Le Monde Libertaire.

>CD-Rom

3D Atlas, CD-Rom PC, Electronic Arts et ABC, 486SX/25 8 Mo minimum, 450 fr. environ.
Mechwarrior 2, CD-Rom PC, Activision, 486 DX2/66 8Mo minimum, 450 fr. environ, version réseau disponible.
Need for Speed, CD-Rom PC, Electronic Arts, 486DX2/66 8 Mo (Pentium fortement conseillé), 400 fr. environ.
SpaceQuest6, CD-Rom PC, Sierra, 486/25 8Mo minimum, 500 fr. environ.
Le Secret du Château, CD-Rom PC, Coktel Vision, 486SX/25, Windows 3.1, 280 fr. environ.
Planet Reporter, CD-Rom Mac/PC, 300 fr. environ.
Bug, Sega, jeux Saturn, 400 fr. environ.

>Matériel

Flame et Flint: logiciels de post-production, Discreet Logik, pour Flame compter environ 3 800 000 fr. pour ce logiciel réservé aux professionnels/Flint, moins d'un million.
Lecteur de Disques Optiques SCSI II, Plasmon, 6600 fr (400 fr. le disque).
Carte-mère PC 120 avec chip sonore compatible SB16 intégré, **Intel-SoundBlaster**, prix suivant la configuration.
Fauteuil Flogiston, True Dimensions, 15 000 fr.
Jumelles Image Stabilizer, Canon, 8000 fr. environ.
Organiseur Vocal, Parrot1790 fr.

>Bonnes adresses

Le Rassemblement pour l'Abolition de la Télévision:
Publico, 145 rue Amelot 75011 Paris.
R.A.T. C/o, 36 rue de Cugnaux 31300 Toulouse.
Permanence le dernier jeudi de chaque mois de 18 à 20 heures.
Jean Paul Gaultier:
30 rue du fbg St Antoine 75012 Paris
Tel: 44 68 84 84
Martine Sitbon:
6 rue Bracq 75003 Paris
Tel: 48 87 37 47
Robert Clergerie:
18 avenue Victor Hugo 75016 Paris
Tel: 45018130
Icinoo:
70 rue Bonaparte 75006 Paris
Tel: 40 46 83 84
Forum des Halles.
Tel: 45 08 92 96
Café Orbital
4 rue du quatre Septembre 75002 Paris.
Tel: 42 80 24 74.
Fax: 42 82 09 74.
Centre Sega
5 Bd des Italiens 75002 Paris.
Tel: 42 44 19 19.

miniteler Ce mois-ci, caution parentale et références exigées.

par Olivier Malnuit

>Un toit! Une charpente avec au-dessous suffisamment d'espace pour écarter les bras, sauter en l'air, cuisiner, faire l'amour et me laver, c'était mon fantasme de salarié moyen, catholique et sans opinion politique connue. Pour découvrir ce bout d'espace clos, à mi-chemin entre la studette à charpentes "intégrantes" et le foyer bourgeois des grands boulevards, j'ai surfé sur les pires pages Minitel de la location. Là où l'on trouve de nombreuses agences déguisées en petits particuliers, des écrans interminables d'annonces alléchantes avec au bout un numéro de téléphone et une commission bananière. Un seul service, institution légendaire des particuliers entre eux a retenu mon attention: le 36-15 PAP.

D'entrée, les graphismes austères rappellent que l'immobilier est une chose sérieuse. Honnêteté, rigueur, organisation, on n'est pas chez 36-15 Bocado! Plusieurs paliers permettent de lire les annonces par gamme de prix, nombre de pièces et zone géographique. Sinistre dédale, la catégorie studio à petits prix m'entraîne dans le maquis visqueux des petits propriétaires. On y propose des placards, des couloirs et des cages humaines au prix du RMI.

>Cellules de crise

Un 15 m² tout équipé avec cuisine, douche et sanibroyeur dans un quartier adéquat me coûtera 2800 fr. Au téléphone, la propriétaire, dont l'âge avancé ne lui permet plus de grimper les huit étages qui séparent son poulailler du trottoir, m'assure que "l'endroit est idéal pour un jeune qui débute dans la vie". D'ailleurs Mme Cécile, qui l'habitait avant de retourner dans le Loiret, s'y plaisait beaucoup et les papiers peints posés par son mari..., etc., etc. Honorable logement dont le futur locataire sera pour la vieille dame comme un fils. Mais qui s'intéresse aux geôles cotonneuses d'un 8ème étage sur les Champs Elysées? Plus radical, un jeune épargnant, fou de propriété foncière exigera jusqu'à 2300 fr. pour un 9 m². L'homme est méfiant, exige des garanties financières mais aussi morales et culturelles: "Vous comprenez, c'est dans un immeuble très bien, je ne peux pas y mettre n'importe qui." Entendez: pas d'étrangers et encore moins s'ils sont staliniens et homosexuels.

>L'affaire du siècle

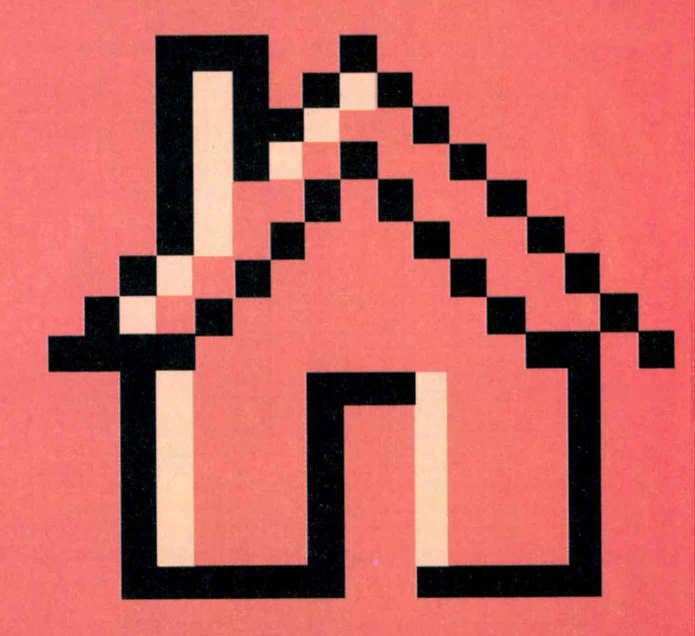
Plus que toutes les autres, une annonce sobre retiendra mon attention. On y propose un 85 m² en plein Paris à 3000 fr. A peine plus cher que de loyer d'une niche mais pour un espace digne d'un diplomate. Au téléphone, je feins l'indifférence. Après tout, voilà peut-être la génération X des propriétaires: désintéressée, humaniste et fondamentalement hallucinogène. Rendez-vous est fixé au lendemain, je sombre dans la béatitude coite des anonymes touchés par la Providence. Mais une fois sur place, la porte restera close. Un écriteau infâme avertit les candidats au pactole que la saison des soldes est terminée. Les mots "déjà loué" résonnent dans ma tête comme une sentence militaire. Dommage. Je ne connaîtrais jamais les dessous de l'affaire du siècle. Cafards? Macchabées? Ou fuites radioactives?

>Fonctionnaires

Le propriétaire est un humanoïde frileux, revêche et qui par définition ne loue qu'aux fonctionnaires. Inutile donc de penser se loger si l'on est chômeur ou artiste indépendant. Cette formule engoncée: "sérieuses références demandées, préférence aux fonctionnaires", on la retrouve souvent dans les colonnes du 36-15 PAP. Car la théorie secrète des possédants est une utopie immobiliste: si l'Etat veille à réguler les feux de circulation, pourquoi n'en ferait-il pas autant pour mon loyer? Le monde est peuplé de fonctionnaires casaniers, besogneux et sans surprise. Un raisonnement qui m'entraînerait dans une dépression profonde au fond des compartiments kits de l'administration, si je n'avais foi en moi.

>Système D

Alors vint le temps de la révolte et le refus du mépris. Après avoir visé juste pour un salaire modeste, je décidais en secret de m'accorder ce que les agents du trésor public appellent... une augmentation substantielle. Grâce à la complicité X-Press d'amis infographistes, je doublais mon salaire en un clic de souris. Nouvelles feuilles de salaire en poche, je pars à l'assaut des places fortes. Et plus précisément d'un loft en duplex dans la proche banlieue parisienne. 70 m² sur deux niveaux pour 7000 fr. par mois. Sur place, une bohème luxueuse m'accueille. Pas de crépi frais au mur ni d'étagères "Habitat" posées dans la nuit, mais des parois brutes où sont exposées les oeuvres d'art "expérimentales" de la propriétaire. A l'étage, une verrière sur cour offre la vision simple du bonheur. Je parcours comme un forcené l'espace pour m'assurer qu'aucun mur virtuel n'est placé devant moi. Et me réfugie sur le pas de la porte pour pleurer. Nous signerons à l'heure du thé pour finir par nous quitter presque amis. Depuis? Tout va bien merci.





Remplacé
en cas de **défaut...**

C'est **facile**
de **promettre**
l'impossible !

Lee Cooper ™

